Списание за Електронни Забавления

брой 6 | 2003 нова цена 3.99лв

NecGamer

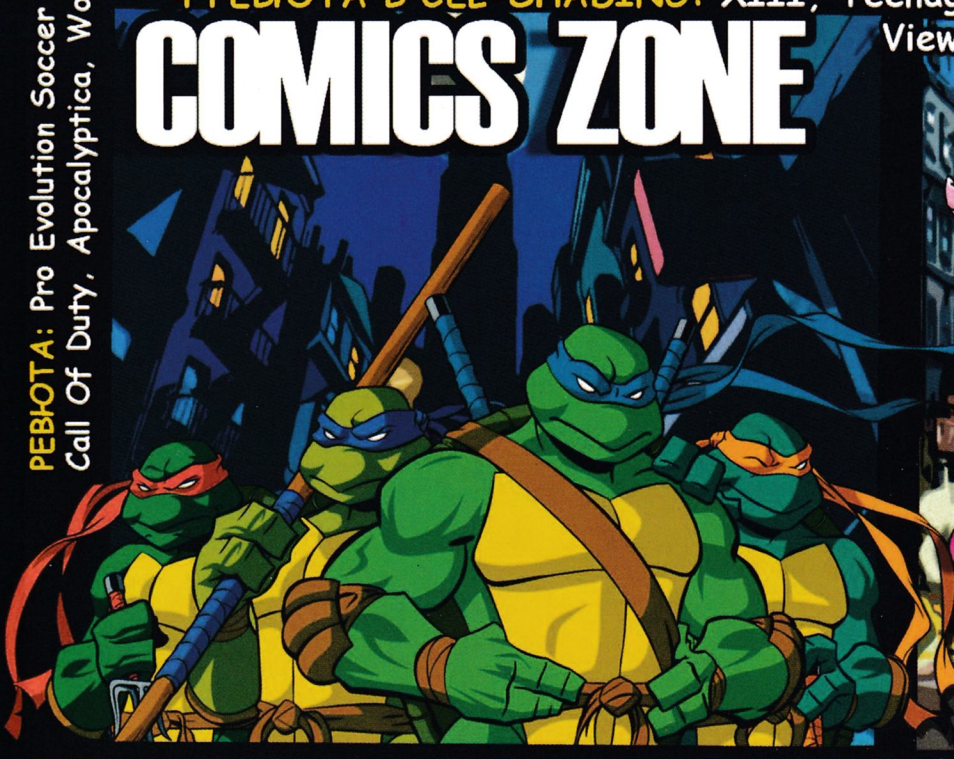
PC - PlayStation 2 - Xbox - GameCube - GBA - Anime

XII

+ TONY HAWK'S UNDERGROUND

4 РЕВЮТА В CEL-SHADING: XIII, Teenage Mutant Ninja Turtles, Viewtiful Joe, Jet Set Radio Future

COMICS ZONE



РЕВЮТА: Pro Evolution Soccer 3 (PC), Max Payne 2, Commandos 3, Fifa 2004, Jak II Call Of Duty, Apocalyptica, Worms 3D, SSX 3, Dino Crisis 3, Silent Hill 3 (PC)...

ПРЕВЮТА: Killzone, Onimusha Tactics, Gran Turismo 4, Need For Speed: Underground, Jade Empire...

СПЕЦИАЛНО: Dreamcast на 5 години, История на конзолите (част 3), Геймърски неволи, От игра до конец

ANIME & MANGA: Final Fantasy VII: Advent Children, AKIRA, Ninja Scroll

5 072101 378116

KOREA

FORGOTTEN CONFLICT

PLASTIC REALITY

CENEGA

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

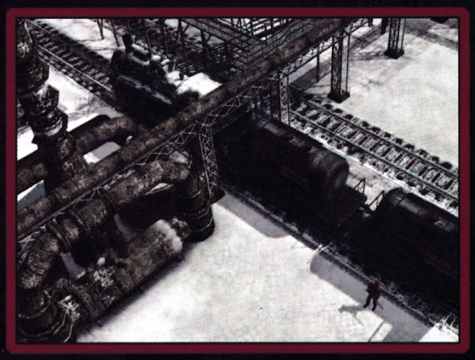
Вали. Ти си гладен, уморен, мокър и уплашен! Изтощен си физически, но си поел бремето да бъдеш командир на взвод от военни специалисти (медик, експерт по разрушенията, снайперист, рейнджър и корейски войник) по време на Корейската Война от 1950 до 1953. "Korea: Forgoten Conflict" се състои от 12 мисии, включени в четири кампании, всяка от които е със свой собсвен облик. Твоята група войници трябва да премине през тези мисии, повечето от които ще се окажат твърде опасни. "Korea: Forgoten Conflict" предлага реални покации и използва доказали се военни тактики, устройства и снаряжение.

САМО НАЙ-СИЛНИТЕ ЩЕ ОЦЕЛЕЯТ В ТОЗИ ЗАБРАВЕН КОНФЛИКТ

- 12 огромни нива!
- Достъпни повече от 50 автентични оръжия
- Свободно движение на камерата с приближаване и въртене
- Разнообразни метеорологични ефекти и смяна на сезоните
- Интерактивно обкръжение и възможност за разрушаване на обекти
- Детайлна графика, включваща интериор, оръжия и военни съоръжения
- Места на действието: улиците на Сеул, летища, фабрики, лагер за военопленници и др.
- Детайлни динамични сенки и светлинни ефекти
- Възможност за планиране на операциите - паузиране и даване на заповеди на войниците

ПРЕЗ НОЕМВРИ НА PC-CD В:

КОМПЮТЪРЕН СВЯТ Варна
ПУЛСАР София
ТЕХНОПОЛИС
ТЕХНОМАРКЕТ
GERMANOS
ПИКАДИЛИ Варна



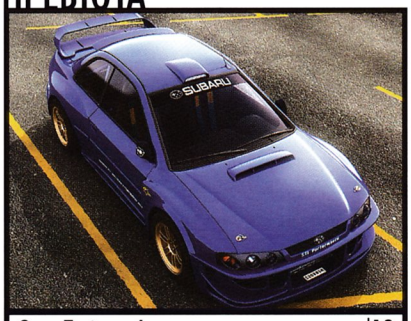
© 2003 CENEGA Publishing. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners. Developed by Plastic Reality. All rights reserved.

СЪДЪРЖАНИЕ, НОЕМВРИ 2003

РЕВЮТА

SSX3 | 55

ПРЕВЮТА



Gran Turismo 4 | 12

ANIME & MANGA

Akira | 70

PC

XIII....38
Apocalyptica....64
Call of Duty....46
Commandos 3....47
Counter-Strike: Condition Zero....65
Dead to Rights....65
FIFA 2004....62
Hidden & Dangerous 2....63
Max Payne 2....44
Pro Evolution Soccer 3....48
Robin Hood: DotC....65
Silent Hill 3....63
Teenage Mutant Ninja Turtles....37
UFO: Aftermath....62
Warlords IV....64
Worms 3....63
Yager....62

PS2

Freedom Fighters....50
Tony Hawk's Underground....51
Jak II: Renegade....52
Castlevania: LoI....54
Virtua On Marz....64

Xbox

Dino Crisis 3....56
Jet Set Radio Future....42

GC

Billy Hatcher....58
Viewtiful Joe....40

GBA

Ninja Five-0....60
Boktai....61

Advent Rising....15
Jade Empire....16
Killzone....10
Need for Speed: Underground....13
NightShade....16
Ninja Gaiden....11
Onimusha Tactics....17
UltimaX....14

FEATURES

It's still thinking | 24

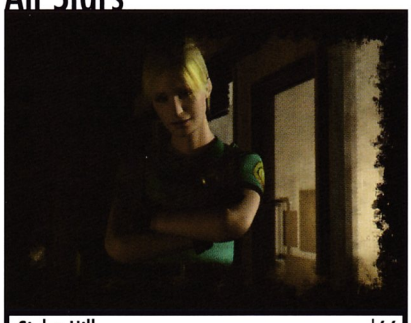
Gamer Unhappy....32
Историята на конзолите, част 3....28
Може би са те....20
От игра до конец....26
Ролевите стратегии....34

Ninja Scroll....68
FFVII: Advent Children....72
Informer....73

EDITORIALS

Data Emmision....8
Игрознание....5
Писма....6
Стариброеве....74
Тест Зона....43

All Stars



Sielnt Hill | 66
Wipeout | 67

NeoGamer Team

Главен редактор: Павел Симеонов
Зам. гл. редактор: Ивайло Коралски
Отг. редактор, дизайн: Христо Явашев
Изпълнителен дизайнер: Иван Стойнешки

Anime & Manga: Деница Геневска, Иван Попжелев, Никола Кайряков, Цветан Нанов

Сътрудници: Боян Боянов, Борислав Жечев, Борислав Михайлов, Влади Юлианов, Дамян Михов, Деян Георгиев, Емо Калинов, Мариян Славов, Мартин Янев, Орлин Ялнъзов

Адрес:
Варна 9000, ул. "Басанович 7"

тел.: 052/ 300 660, 052/ 607 906, 098/ 59 15 20
e-mail: neogamer@gamersbg.com
Интернет страница: http://www.gamersbg.com
IRC: UniBG, #neogamers

Издател: "Медийна Къща" ЕООД
Разпространител:

Списание "NeoGamer" е собственост на "Медийна Къща" ЕООД. "NeoGamer" е запазена марка на "Медийна Къща"ЕООД. Използването на материали от списанието под каквато и да е форма е забранено, освен в случаите, когато е налично писмено разрешение на издателя. Всички материали в списанието: артуорк, снимки, логота, девизи, шрифтове и други, са притежание на техните собственици. Списанието не носи отговорност за съдържанието на рекламните карета, рекламните банери и рекламните страници.
Списанието не носи отговорност и за промени в пусковите дати на игрите, направени от техните издатели.

ИГРОЗНАНИЕ

Малката протонова частица трепереше. Блъскаше се наляво и надясно в заобикалящите я други протони и неутрони, неподозираща, че на огромно разстояние от нея съществуват и електрони. Електрони, отрицателно настроени към нея. Само на няколко мола разстояние, молекулите се шляеха безгрижно и отново се блъскаха, без да искат... а бяха много. Толкова много, че едва ли някой знаеше точния им брой в клетката, която обитават. Една молекула се блъскаше на ужасно много нанометри от друга, без да знае. А в клетката по принцип си беше пълен безпорядък... Разни рибозоми, вакуоли, центруоли, митохондрии, протеини - всеки със своите си предназначения и задължения. Функциониращи, залисани и забързани, без да се интересуват от това, че някой ден, заобикалящата ги мембрана ще изчезне и ще настъпи митоза, край. Това, че митозата е мултипликация и след изчезването на едната клетка, ще се появи друга, всъщност не беше от значение. Важното бе всяко нещо да си върши работата, защото не се знае, спирането можеше да се окаже фатално не за друг, а за самото него.

На микрони разстояние от разглежданата клетка, безформени кръвни телца прииждаха като невидели. Бяха много, забързани, и те по своите задължения. Когато си представим картинката отдалеч, на светлинни години разстояние от кръвните телца, щяхме да забележим, че клетките изграждат част от организъм. Клетъчен организъм, който, ако се вгледахме малко повече, щяхме да разпознаем като палец. Палец от ръката на човек, изпълняващ последователни, бързи и резки движения надолу-нагоре. Ето защо кръвта прииждаше в ръката на момчето. То всъщност държеше джойстик и помпеше съвсем динамично бутоните му, играейки някаква игра. Беше тъмно и единствената светлина, която прииждаше, изглежда беше от монитора пред лицето му. Всъщност това беше едно измъчено лице, изпъстрено с лунички и акне, без бръчки. Момчето беше младо, но дори и на тази ранна възраст носеше очила. С голям диоптър изглежда, защото от размазания фокус, през тях не можеше да се различи цветът на очите му. За сметка на това обаче, върху лъскавата повърхност се различаваше много добре отражението на монитора.

Беше някаква игра, много разнообразна на пръв поглед. С пълна свобода на действието, по която момчето очевидно беше захласнато. Изглежда му беше интересна... крадяха се коли, убиваха се хора, рушаха се сгради с танкове. Можеше дори да обезглавяваш хора с перката на управляван от теб хеликоптер. Само преди часове, в часа на класния в училище, момчето беше слушало лекция с правилата за безопасност при движение, а сега газеше хора в съзнанието си и изпитваше удоволствие с чиста съвест. Съзнание, препълнено с мръсотии. Как ли въпросният субект щеше да гледа на съученичките си на следващия ден в даскалото, след като цяла нощ е возил проститутки, изнасилвал ги е и ги е давел в океана от въпросната игра? За него беше без значение, защото важен бе не реалният свят, а този, в който той беше господар. Пич по хавайска ризка, който може да се разхожда свободно из огромен мегаполис...

На хиляди километри от стаята, в която момчето играеше, се намираше друга стая, в чиято видимо по-съзрял младеж се беше излегнал на леглото си и четеше списание за игри. Изражението му беше на замислен човек - сбръчкани вежди и изострен поглед. Косата му беше дълга, черна и мазна. На няколко сантиметра от нея, в главата му, се намираха безброй много неврони. Нервни клетки, които умираха една по една. Клетки, които с изчезването си погубваха всички молекули, които се блъскаха в тях, всички атоми, йони, електрони, неутрони и протони...

Павел Симеонов

INBOX

Здравейте! Изчетох NG5 и реших, че най-добрият брой досега е достатъчно основание да ви пиша. Вече започнаха да ме налягат съмнения, че NG1 ще си остане най-добрия (то бива бива летен мързел, ама...:))...

А защо смятам, че е най-добрия: Започвам с дизайна, не защото е най-важен, а тъй като е необходимото условие, върху което да се изрази съдържанието. Корицата е с най-добре разположени art и надписи и подходящо избран цвят (NG2 например беше с невзрачни надписи, а NG4 - от типа разфокусиран поглед). Отваряйки го, бях изключително зарадван от подобрения дизайн (предния също беше добър), но това което е по-важното, е че не се оставяте на течението с нещо утвърдено, па било то и добро, а се опитвате да го доразвиете. Минавам и на същността, а именно съдържанието - новия стил на представяне, без изпитната комисия, но отново на ниво, е много удачно. Пренебрегването на дребнави критики (Prince of Persia), даването на очевидно по-висока оценка от заслужената (Republic), самото review на Beyond Good & Evil (оставам с впечатлението, че просто много добрите идеи не са реализирани както трябва), и т.н. и т.н. ми доказват, че това, което се опитвате, е да уловите духа на самата игра в статията. Това все пак е най-важното, поне за мен.

А сега и за Голямата Критика с Голямото "К": Закъснението на NG5 (те всички закъсняваха, ама карай). Това за точната дата на излизане ще го повярвам само когато го видя. Е, това е от мен, а вие продължавайте в същия дух, но без закъснения ей!

P.S. Абе хора, я кажете как да се снабдя в България с оригиналните (не ползвам чип) Splinter Cell, Silent Hill 3 и Zone of the Enders 2 за PlayStation 2?

P.S.S. Няма ли някакъв шанс Metal Gear Solid: The Twin Snakes да излезе и за PlayStation 2, например в някое Metal Gear Solid 3: Massivelity?

Homo Ludens

Нотка на удовлетворение назря в душите ни веднага след прочита на твоето писмо, в което действително се оценява хвърления по списанието къртовски труд, а същевременно то разгадава и замисъла на NeoGamer като цяло, браво! Това за нас е от първостепенно значение и ни помага да продължим напред с високо повдигнати глави, посрещайки по-лесно ударите, които неминуемо получаваме, опитвайки се да утвърдим подобен вид издание на територията, на която е разположена нашата китна родина. Не можем да скрием, че получихме доста отрицателни отзиви относно новия облик на NG, основно във форума на списанието. Не отричаме също, че момчетата и момичетата изразили своето незадоволство са прави за самите себе. В същото време обаче, за да си истински почитател на нещо, то е необходимо да бъдеш зад него в добро и зло - обидно е човек да смята себе си за истински фен на Ливърпул и в същото време да изостави клуба, защото повече от една декада не може да грабне дълго убягващата му шампионска титла. Ти или вярваш и поддържаш (критикувайки балансирано, когато има нужда) обекта, който почиташ, или се превръщаш в поредният "пребоядисан" тип, напускайки отбора при първото опарване, което усетиш. Простичък пример, който обаче в пълна степен важи и за недоволните от новата насока на NG.

Пролетарските речи нямаха за цел да насочат електората към правилната посока, по-скоро чрез него се опитваме за кой ли път да покажем, че не се боим от критика, напротив - правим я достояние за всеки един наш читател с цел, самият той да изгради за себе си напълно правдоподобно мнение за изданието, без да бъдат скрити от него каквито и да било подробности около изготвянето, мнението на неговите фенове и т.н.

Привършвам с проповедите и се отправям към критиката с голямо К, а именно закъснението - неговото наличие определено не е с добро влияние за NG, а опитите ни за надделяване засега са неуспешни, но знае ли човек, един ден можем и да успеем... Всъщност, наложително е да успеем и ще го направим...

Проблемът от първия послепис за съжаление, поне за този момент е неразрешим и за нас, а за втория, ще ти кажем само едно - по-добре още отсега си набави оригинала, заедно с неговото продължение (ако разбира се, те вече не са ти в наличност), започни чрезвечайно, лека-полека да ги разцъкваш и гледай да бъдат завършени малко преди пусковата дата на Snake Eater. Гарантираме ти, че не само GameCube приключението на Snake (което вече ще си преминал посредством оригиналния MGS) няма да ти липсва, но и напълно ще забравиш за неговото наличие!

Иво Коралски

Хай, пише ви един пич от Плевен, който много иска да ви отнесе няколко критики не защото сте лоши, а просто да станете още по-добри.

1. Много се дразня когато почват да ви сравняват с други списания и по тоя начин да ви удрят критика, а още повече когато и отговорите, че ще се научите от критиката им... просто кажете на тия пичове да си четат другите списания и толкоз.

2. Не обръщайте толкоз внимание на молбите за статии и сега ще ви обясня защо!

2.1. Вие ме грабнахте с това, че пишете за аниме и манги, а не за някакви тъпи игрички, дето ги играят лапета втори клас.

2.2. За конзолите хептен не обръщайте внимание, даже ако можете да махнете статиите за тях... ще е супер. Просто защото от личен опит знам, че никой не ги харесва, може да се каже, че съм геймър, и че много мои приятели са такива и съм събирал мнения и почти всички сме на мнение, че статиите за конзолни игри са излишни.

3. Грабнахте ме с аниме-манга статиите, както казах по-горе, и съм сигурен, че едно 80% от феновете ви сте ги зарибили именно с това Anime & Manga... ако ги увеличите ще е супер - когато чета за тях, се едно ги гледам. Нещо подобно се получава и с game статиите, само че те не ме грабват, щото е за нещо, което днес го играя, утре не, докато мангите ги гледам и утре пак.

4. Дисковете са си супер, само че слагайте малко повечко wallpapers и аниме trailers, а не game и ако можете да турите малко аниме скрийнсейвъри.

5. Сигурен съм 99.99% (понеже никой не може да е сигурен 100%), че ако се поправите спрямо моите критики, ще сте супер и ще бъдете още по-искани

6. Ще можете ли да ми кажете няколко сайта, откъдето мога да си дърпам лудите wallpapers free, освен animewallpapers.com?

Btw, да имате IRC канал, или да ми кажете в кои канали влизате и с какви nicks, ще ми е от голяма полза... :P

Извинявам се за това, че на някои места нещата са доста объркани, ама просто то това от вълнението... :))

Вие сте супер, надявам се да отвърнете на мейла ми.

Ваш фен: Kamui
e-mail: Kamui@abv.bg
Irc-nick: Night^Warrior

Отнесе ни с меко казано странното си писмо. Сега ще те отнесем и ние с меко казано немеките отговори ;)

1. Дразнението, предизвикано от писмата на нашите читатели, не бива да вилнее в твоето съзнание. Причината ли? По-важно е как самият ти виждаш NG, недоволни люде винаги ще има, дори списанието да бъде провъзгласено са геймърско издание на всички времена.

2. Интересен случай си ти, ще знаеш - веднъж тъпите игри са за второкласници и ни препоръчваш въобще да не пишем за тях, а в следващия момент самият ти се провъзгласяваш за геймър и ни даваш съвети от своята (забележи) геймърска гледна точка, странно...

Думите ти ни навеждат на мисълта, че NG5 е първия брой от списанието, до който си се добрал. Затова е редно да обясним (за пореден път) - Аниме/Манга рубриката е съставна част от NG, но тя просто доизгражда изданието. Идейно NG цели да запознае българския широкоскроен младеж с неща, на които до момента не се е обръщало подобаващо внимание. Такива са Аниме и Манга изкуствата, такива са и конзолните платформи. PC геймингът е друга история, по-важното е че без него просто не може.

3. Не си попаднал на правилните игри, приятелю, може би не си и желал да попаднеш на такива. Както всяко едно Аниме може да бъде

преглеждано многократно, така има и заглавия, които да те предразполагат да се завръщаш към тях по всяко едно време. Излез от закоравялото си мислене относно видео и компютърните игри и ще прозреш какво се опитваме да ти обясним с по-горните изречения.

4. Дадено!

5. Ние пък сме сигурни, че ако следваме твоите идеи, 4/5 от нашите читатели не само ще възтропнат по един много неприятен за нас начин, но и същите тези 4/5 ще пропуснат следващия NG…

6. Мястото е едно: NG CD6, CD7, CD8 и т.н…

Отвори съдържанието на списанието и информацията, която те вълнува около евентуалното съществуване на IRC канал ще те удари като с мокър парцал. Нашите никове ли? Редовен посетител на канала ли си, рано или късно ще ги разбереш.

Иво Коралски

Здравейте NeoGamer-и,

Времето е пари, а аз не искам да губите пари заради мен, затова ще мина без обичайните мазнения!

1. Петият брой на новия геймър е супер як! Пропуснах брой 4 и искам да попитам как да си го набавя - НА ЧОВЕЧНА ЦЕНА! Защото за 5-ти брой платих 10.70 лева, взех си го от bgstore.com, а там никъде не пишеше за таксата на доставка!

2. Много ми хареса системата на оценяване в новия брой. Супер е, даже май знам откъде сте я свили, но споко геймъри, няма да кажа на никого.

3. Защо не сложите интерфейс на CD-то? Така ще е много по-яко отколкото сега.

4. Едно предложение: Направете една рубрика за комикси, които не е нужно да рисувате ръчно, а например да взимате картинки от известни игри или филми и да давате ваши реплики на героите. Ако го направите това ще внесе един нов елемент в списанието!

5. Предложение за още една рубрика: "Garbage", в която да публикувате най-лошата игра на месеца например!

Това е от мен.

Masos

И ние ще минем този път без обичайния встъпителен увод и ще минем направо по същество, защото както самият ти се изрази - времето е пари…

1. Днес е щастливият ти ден - просто ни прати своят адрес и ще получиш четвърти брой с прикрепен към него диск като компенсация за соленичко излезлият ти NG5. Не сме ли пичове? Няма значение…

2. Спокойни сме, защото знаем, че новият тип оценяване е наша приумица, заради която брахме доста ядове, но пък и продължаваме да мислим, че тя е Правилният начин за оценяване на дадена игра.

3. Дълго предъвкван въпрос, който вероятно скоро няма и да намери разрешение. Можем да обещаем само едно, а именно, че при евентуална замяна на CD-то с DVD носител, интерфейс ще има, при това доста стойностен такъв

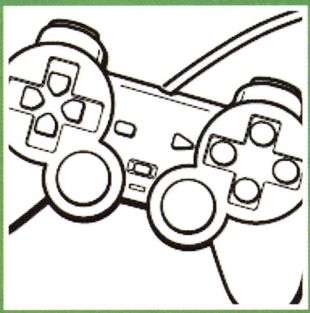
4. Свежа идея, която може и да намери място в списанието… ще видим.

5. За NeoGamer игри-боклуци няма. Оценяването е субективно, тоест за масовия играч дадено заглавие може да е пълен шит, но видиш ли, за друг с богат опит, именно то може да се окаже безценен диамант. Да не отваряме нашата болежка, че до пълни боклуци рядко стигаме, поради мултиплатформената ни насоченост и предпочитанието просто да пропускаме подобни, нискоразрядни творения.

Иво Коралски

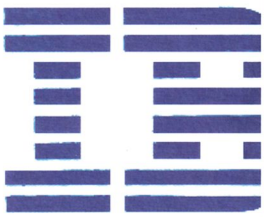
DATA EMISSION

2

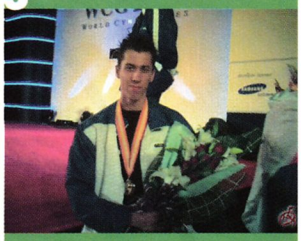


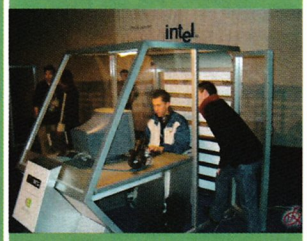
5

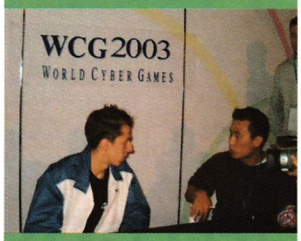
7



3







1 The Cel-Shading of Darkness

Както знаем, Eidos дадоха правата върху Tomb Raider поредицата на Crystal Dynamics, и очакванията за това, следващото заглавие да е нещо значително свежо, започнаха да се оправдават с изтеклите наскоро слухове. Изглежда, че създателите на Legacy of Kain поредицата са решили да ни поднесат следващия Tomb Raider изцяло в манга стил. Дали ще използват технологията cel-shading или нещо друго не е ясно, но това действително звучи като рязка промяна.

Сред нещата, които вероятно ще се запазят от предишните серии, е твърдо британския акцент на Лара, а завръщане от първите части ще направи контролът, който както знаем бе доста развален в The Angel of Darkness.

Информация около историята на продължението на този етап няма никаква, но от Eidos съобщиха, че Kurtis Trent вероятно няма да се завърне, което от своя страна може би означава, че CD ще направят нова история, за да подсилят свежестта на новото начало.

2 Two be, or not Two be...

Спомняте ли си когато навремето PlayStation захвърли кубестата си сива обвивка и се превърна в малко, бяло портативно ангелче, наречено PSone? Е, изглежда е вече ред и на батко PlayStation 2 да се премени, защото от Sony вече са регистрирали "PStwo" като запазена марка... От известно време се носят и слухове, че е започнало масово производство на чипа, в който японците са събрали цялата конзола, така че възможностите се увеличават. Дали той ще намери място в PS3, дали ще бъде част от PSP или ще е наистина в PStwo, само времето ще покаже.

3 We are the champions, my friend...

България е пълна с таланти от всякакво естество. Едва ли има толкова малка страна в света, която с 8 милионно население да е родила толкова шампиони, колкото имаме ние. Всяка спортна емисия почти ежедневно съобщава за постижения на българи в един или друг спорт, за златни медали и рекорди...

Поредната причина да се гордеем, че сме българи, се появи на последните Световни Кибер Игри в Корея, а именно - първият на WarCraft III в света, поне за една година напред, ще бъде българин! Здравко SK.Insomnia Георгиев е първият български златен медалист и световен шампион от World Cyber Games. И макар, че всеки от вас знае това още от 18.10.2003, тези събития винаги трябва да се споменават.

4 Live in your world, play in ours

Най-накрая от Sony показаха първия прототип на джобната си конзола, която предстои да излезе на пазара през втората половина на следващата година. На пресконференция, свързана с реорганизациите в компанията, президентът на Sony Computer Enterinment, Кен Кутараги, показа как приблизително ще изглежда следващата официално обявена конзола на Sony. Интересното е, че PlayStation Portable ще бъде с хоризонтално разположение, а не с дизайн, подобен на Game Boy Advance SP, както много смятаха. Забелязват се стандартните бутони: триъгълник, квадрат, кръг и хикс, както и "Reset" и "Power", разположени непосредствено под тях. Странно е нещото от лявата страна, което трябва да служи за управление - не прилича нито на d-pad, нито на аналогов стик, който беше по-рано обещан. Как ли ще се играе с това чудо?

5 Dead from BloodRayne...

След като бяха обявени продълженията на Dead to Rights и BloodRayne, вече можете да посетите и официалните им сайтове: www.deadtorights2.com и www.bloodrayne2.com. На тях все още няма да можете да намерите нищо интересно, но и на двете места ни се обещава сочен ъпдейт.

Dead to Rights 2: Hell to Pay трябва да излезе следващата година, като само може да се надяваме, завръщането на Джак и кучето му да е по-сполучливо от първоначалната му поява.

Продължението на BR трябва да излезе през 2004 година за PC, PS2 и Xbox, като историята ще ни пренесе непосредствено след тази на оригинала и естествено, отново ще поемате ролята на сексапилната вампирка. "Огромният успех и популярност на BloodRayne ни осигури филмова проект и ни помогна да превърнем героинята ни в един от най-сензационните гейм персонажи", каза Кен Голд, вице президент на маркетинговия отдел на Majesco. "BloodRayne 2 е по-добра от оригинала във всички аспекти и ще бъде едно доста по-голямо, повече екшън-ориентирано продължение, което ще изкачи поредицата на изцяло нова висота...".

6 Кармак кърши пръсти

В наскоро излязло интервю, свързано с етапа на разработка на Doom III, Джон Кармак споделя: "Доста сме близо. Последният етап завърши, но все още има страшно много настройки, които трябва да се направят. Имаме няколко нива, подобни на показаните в демото, които общо взето покриват представите ни за завършени, но има и още 20, които дори не са стигнали този етап и имат нужда от шлифоване." Изглежда Кармак иска да изпипа всичко собственоръчно, за да е сигурен в това, което ще представи Doom III. "Решенията по изпълнението, които взех в самото начало, се оказаха наистина добри... Всъщност дори и напоследък се връщам постоянно към програмния код на играта, което не съм длъжен да правя лично, но чувствам нужда да си разкърша пръстите понякога..." Джон Кармак добави още: "В предишните игри, всеки код беше минал през мен. Аз написах основите на всичко и чак след това другите програмисти можеха да работят с него, но беше лесно да открия проблемите или да добавя нещо ново моментално, още при първия поглед."

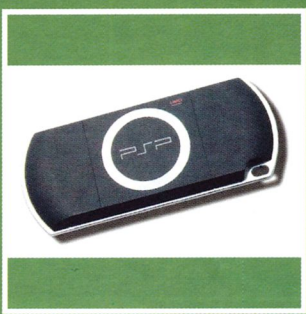
Doom III трябва да се появи на пазара някъде през следващата година, но с 20-те нива, имащи нужда от изпипване, едва ли можем да очакваме точна дата скоро...

7 Конзолните задявки на IBM

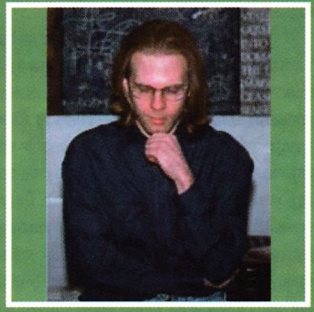
Microsoft съобщи, че са стигнали до споразумение с IBM Technology Group, според което компанията ще произвежда специално лицензирани процесори за новата конзола от семейство Xbox. "Microsoft вече мисли за софтуера и услугите, които ще движат дигиталното десетилетие напред", каза Роби Бач, вице президент на отдела "Home & Entertainment" в компанията. "Комбинирайки нашите виждания, опита и R&D ресурсите ни с технологиите на IBM, ние планираме да предложим безпрецедентни и безподобни възможности за развлечение на потребителите, докато в същото време намираме начини да тласкаме технологиите като цяло и развлекателната индустрия напред."

Интересното в случая обаче не е поредната финансова крачка на редмъндския гигант, а факта, че и трите конзоли от ново поколение ще използват процесори на IBM. Докато наследниците на GC и Xbox ще се обзаведат с последните налични модели на процесорите, знаем, че PS3 ще използва "Cell" технологията, произведена чрез сътрудничеството между IBM, Toshiba и Sony.

4



6



KILLZONE

|Формат: PS2 |Производител: Guerilla Games |Издател: SCEE |Излиза: 2004

Вярваш ли на слухове? А различаваш ли различните видове? Едни се появяват заради феновете и прекалено многото спекулации. Други са следствие на изтекла информация, хакнати сървъри и т.н. Има и едни трети, които са вече неизменна част от маркетинговия подход на повечето компании - слухове, създадени нарочно и с единствената цел да рекламират. Не случайно започвам по този начин материала си - последният такъв прийом, който наистина подейства, бе хитрото решение на SCEE да се заядат с може би най-добрата Xbox игра и до ден днешен. "Halo за PlayStation 2" беше единственото определение, прикачено към уж неочаквано изтеклите в интернет шотове на Killzone - FPS, в разработка за черната конзола от около две години.

Историята на Killzone ще ни пренася в близкото бъдеще, когато на Земята (има вероятност действието да се развива и на друга, колонизирана планета), меко казано вече не става за живеене - зла терористична организация (с неустановен произход), наречена Helghast, по неизвестни все още причини се е наела да унищожи човешкия род. С една дума, условията са като на война. Ти си от земляните-бунтовници, обединени под името ISA, които се борят срещу гореспоменатата организация. През цялото време ще действаш в екип, което донякъде разграничава играта от средностатистическия шутър. Някои дори я определят като сполучлива комбинация между Half-Life и Metal Gear Solid.

Killzone няма да бъде и тактически шутър от рода на Socom и Rainbow Six сериите обаче. За разлика от тях, тук няма да можеш нито да управляваш съекипниците си, нито да им даваш заповеди. Всеки един от тримата ти другари ще е надарен с уникален, собствен и изключителен изкуствен интелект. Също така, всеки от четиримата ви ще разполага с различни умения. Един ще бъде добър в промъкванията и обезвреждания, друг в тежкото снаряжение и т.н. Това ще направи играта най-малко четири пъти по-дълга и преиграваема, понеже при всяко едно започване ще може да си избираш с кой от групата да играеш. По принцип, факта с изкуствения интелект в отборната игра звучи малко притеснително, ако имаме предвид, че Killzone ще има много масивна онлайн мултиплейър поддръжка (co-op/deatmach игра, както и USB Socom headset-а), но авторите от Guerilla обещават single player мисиите да са достатъчно вълнуващи и интересни, най-вече заради историята, която щяла да бъде предадена по нетипичен за FPS жанра начин. Самото име "Killzone" е военен термин, който най-общо илюстрира ситуация на обсада, когато група войници оградят други, които няма къде да избягат и се получи мелето. В играта на Sony ти ще си този, който ще бъде обграден в повечето случаи, ето защо тактиката ще е най-добрият ти приятел, когато не си в средата на ожесточена битка.

Нивата в Killzone (блата, гори, градове, закрити помещения...) засега се въртят около цифрата 26 като брой, със задължително обещаните "запомнящи се моменти" във всяко едно от тях. И като си заговорихме за цифри, не мога да не спомена и броя на оръжията - 21 ютии (гранати, пистолети, гранатомети, базуки, тежки картечници...), а като добавим и алтернативна стрелба на всяко от тях, 42 атаки са в кърпа вързани. Впечатление правят и превозните средства, показани на някои от шотовете, като отново не е известно каква роля ще играят в нивата, дали ще се използват за придвижване или нещо друго...

И все пак, вярваш ли на слухове? Ще бъде ли Killzone това за PS2, което е Halo за Xbox или ще влезе в онова шкафче на бюрото ти, където прах трупат Red Faction и Unreal Tournament? Поне като графика, заглавието изглежда много обещаващо (60FPS, ефекти, дизайн, атмосфера...), но за един шутър на този етап най-важна е иновацията, защото Джон Кармак, Гордън Фриймън и Мастър Чийф чукат на вратата.

Павел Симеонов

NINJA GAIDEN

|Формат: Xbox |Производител: Team Ninja |Издател: TECMO |Излиза: 2004|Жанр: Екшън

NeoGamer обича нинджите - неоспорим факт, който би трябвало да ти подскаже защо наблягаме толкова силно и на игрите на подобна тематика. То не бяха Shinobi-та, то не бяха Tenchu-та, то не бяха Ninja features. След мини превюто, поместено в NG3, е ред и на Xbox надеждата, Ninja Gaiden, да мине под скалпела на NG, та да видим дали във витаещите наоколо слухове, че ни очаква революция сред екшън заглавията, има някаква нотка на истинност, или отново ни заливат с кръшна рекламна кампания, целяща да удари като с мокър парцал нищо неподозиращия потенциален потребител, без обаче рекламните обещания да се препокриват с това, което предлага самия продукт.

Ninja Gaiden е продължение на култовата поредица на Tecmo, радвала навремето собствениците на Master System, NES и Mega Drive. Явяваща се основен противник на Shinobi, серията все пак не успя да задмине по популярност творението на Sega, но пък остави приятен спомен в сърцата на тогавашните играчи - спомен, който скоро отново ще изплува на повърхността посредством новата Ninja Gaiden!

Визуална феерия от най-високо ниво - навярно винаги си мечтал за момента, в който и не-бойните заглавия ще започнат да изглеждат така, както например Dead or Alive 3, Soul Calibur 2 или Virtua Fighter 4: Evolution. Потрий доволно ръце, защото този момент наближава заедно с наближаването на пусковата дата на Ninja Gaiden. Всички хардуерно заложени Xbox ефекти ще вземат дейно участие в едно от най-силните графично заглавия до момента. Прибави към това и полигонални модели, поне на нивото от тези на Dead or Alive 3, прикрепи към тях едни от най-детайлните текстури въобще и се замисли, що за шокираща визуална прелест те очаква! Сигурни сме, че ако играта в края на краищата се окаже провал откъм начина на игра, то поне страхотната графика би спасила продажбите ѝ.

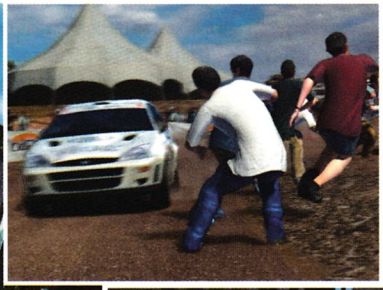
Данте Хотсумов Белмонтов - факт е, че задаващия се хит на Tecmo ще разчита на игрални елементи, намерили място досега в почти всяко известно екшън заглавие, появило се в близките три години, но с малката разлика, че Ninja Gaiden ще се опита да вплете всеки един от тях в общ план, предлагайки възможно най-изчистения и същевременно най-богат начин на игра до момента. Редувайки различни видове серии, Ruy ще изпраща в отвъдното по доста брутален начин, своите врагове, а кръвта ще се лее като от току що поело острието на бръснача крехко агънце. Оръжията ще варират от видове, с които нинджата ще бъде неуловима, до такива, които не повтарят, достигнат ли веднъж целта. Катеренето по стени също ще бъде един от основните приоритети на Ruy, а отскачайки от тях, ще има възможност да прорязва многобройните врази колкото смъртоносно, толкова и ефектно. Известния нинджа атрибут, шурикенът, ще вземе дейно участие в бойния арсенал на нашият воин сянка, като видовото му разнообразие не ще бъде малко (включен ще бъде дори оригиналният бумерангов такъв). Използването на лъка от своя страна веднага ще променя гледната точка на перспектива от първо лице (по default камерата показва Ruy от трето лице), което ще помогне на играчът за по-добро прицелване в определени ситуации. Екшънът ще бъде бърз и добре балансиран, поне така обещават неговите създатели. Това от своя страна веднага би трябвало да доведе, до истински екстаз феновете на Devil May Cry. Нивата демонстрирани в моментните трейлъри (погледни диска) впечатляват със своята уникална структура и добри дизайнерски решения. Подпомогнати стабилно от страхотната графика ще те принудят често пъти да се спираш, съблюдавайки доста стресиращите кътчета, на които ще станеш свидетел.

Показаното, естествено и обещаното от Ninja Gaiden до момента, определено впечатлява. Новият продукт да Tecmo е едно от най-съблазнителните заглавия задаващи се за конзолата на Miscrosoft, а дефицитът на японски игри за Xbox, я превръща в една от най-очакваните за платформата въобще. NeoGamer бленува за момента, в който играта ще се настани в Xbox-а, витаещ от време на време в редакцията. Неприятното в случая е, че това не би станало по-рано от началото на 2004 година...

Ивайло Коралски

GRAN TURISMO 4

|Формат: PS2 |Производител: Polyphoni Digital |Издател: SCEE |Излиза: 03.02.2005 |Жанр: Автомобилни Състезания



Дълго време си мислехме как да напишем този материал, тъй като в трети брой вече ви запознахме с първите ни впечатления от Gran Turismo 4, и решихме, че не се вързва да направим поредното превю, само с малко повече информация. Затова с уважаемия главен редактор седнахме и си нахвърлихме въпросите, които ни вълнуват. След това се опитах да им отговоря...

В: Ще има ли повече коли от GT3, защото там броят им не беше особено голям?
О: Определено да. В четвъртата серия се говори за приблизително около 500 коли, или почти всички от GT3, плюс МНОГО нови... и като казвам нови, говоря за съвсем пресни модели току-що излезли от продукция.

В: Ще има ли Damage, или на казано на български, ще мачкаме ли тези скъпи коли?
О: За съжаление може би на много от вас, НЕ. Лично аз не мисля, че Turismo сериите се нуждаят от Damage - все пак това е driving симулатор, а не Destruction Derby.

В: Добре де, няма ли да има включени лицензни тунинги като в Auto Modellista, или сменяеми body kit-ове (спойлери, прагове, крила....)?
О: Общо взето положението остава същото като в GT3 - фирмите за тунинг са реални по една за всяка марка, например Toyota-TRD, Honda-Mugen и т.н., като има слухове, че може и да са повече, но това засега е непотвърдена информация. По въпроса за Body Kit-овете се споменава, че ще има сменяеми такива само при определени марки, а тези ограничения са наложени поради лицензни споразумения и липса на място на DVD-то. Но нищо не може да се каже със сигурност.

В: Нещо повече за Online играта, ако може?
О: Ще можете да се състезаваме с максимум шест играча като има и възможност за чат. Необходим е Network Adapter и БЪРЗА интернет връзка. Но защо ли се питаме, сякаш не живеем в България...

В: Гледам, че по скрийновете играта изглежда прекрасно, но едно нещо ме притеснява - публиката отново ми изглежда картонена?
О: Играта наистина изглежда много по-добре от GT3. За публиката не мога да дам сигурен отговор, тъй като твърденията навсякъде са противоречиви - на едно място казват, че ще бъде 3D, по други сайтове срещам опровержения, че ще бъдат "Party Happy Sprite people" или 2D. Едно нещо е сигурно, досега на скрийншот не съм видял 3D публика.

В: Прочетох някъде из интернет, че когато влезеш в бокса, вътре ще те чака екип, който ще извършва всички смени по колата, вярно ли е това?
О: Да, дори с колегите гледахме филмче, в което се демонстрираше как става това и трябва да ти кажа, че е изпипано страхотно добре и екипа е изцяло 3D.

В: Ще има ли повече БМВ-та и Мерцедеси, ами Поршета или Ферарита?
О: Да, определено този път любителите на Баварците ще бъдат задоволени с около 28 модела, а Мерцедесите ще са приблизително 23. По въпроса за Поршетата, те ще са под наименованието на тунинг къщата RUF и ще са 7 на брой. Ферари няма да има, но затова пък усилено се говори за появата на Ламборджини около 11 на брой и прословутия със своята максимална скорост Макларън F1.

В: Колко са на брой пистите?
О: Засега няма известна точна бройка, но ще са някъде около 40, включително вече познатите ни от GT3 и доста нови като New York, Tsucuba Circuit, Fuji Speedway и др.

В: Нещо като демо няма ли да бъде пуснато докато излезе играта... така, да има какво да играем?
О: Вече е потвърдено, ще има Gran Turismo 4 Prologue Edition. Това не е демо, а нещо много по-добро. Част от цялата игра, включваща 50 коли и 5 писти, и демонстрираща това, което ни чака през 2004. Разбира се, както всички хубави неща и това не е без пари, Prologue Edition ще струва около 30S. Можем да го очакваме на 4 декември.

В: По скрийновете се забелязват хора в колите, дали ще има движещи се субекти в автомобилите, вместо "пънове"?
О: Да, дори господин Ямаучи сподели, че са използвали физика, разработвана в продължение на 5 години и подобна на тази, която задвижва колите, но все пак, той е на мнение, че му трябват още 10 години за да я развие до перфектна.

В: Има ли промени в карането на колите и в поведението на опонентите?
О: Този път е включен Driving School (там ще ви се разяснят основните принципи на шофирането, как да вземате завои, използване на спирачки и др.). Според Ямаучи, шофирането е подобрено спрямо GT3, а AI опонентите са доста по-добри от преди и ще ви поизпотят повечко преди да станете първи. А ако се сдобиете с новия волан на Logitech с 900 градусово въртене, със сигурност няма да имате равен на пътя.

В: Ще играе ли главния редактор GT4?
О: Тук ме хвана на тясно и не знам какво да ти кажа... ами то той по принцип не играе игри с коли, ама знае ли човек...

Надявам се да сте намерили отговори на въпросите които са ви вълнували. Ако не сте, очаквайте излизането на Gran Turismo 4, за да ги получите.

Борислав Жечев

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

|Формат: PC, PS2, Xbox, GameCube |Производител: Black Box |Издател: Electronic Arts |Излиза: 28.11.2003 |Жанр: Автомобилни Състезания

Уличният рейсинг бавно се превръща в любим жанр на съвременната поп-култура. Като се замисля, от излизането на "Бързи и яростни", този жанр бавно започва да завзема развлекателната индустрия. И докато Холивуд бълва филми със съмнително качество (и Вин Дизел) по темата, момчетата от EA са се заели да създадат една доста добра игра. Такава беше и още прясната Midnight Club, но е очевидно, че EA искат да ни поднесат нещо далеч по-интересно.

Като начало, в новото издание на популярната поредица се залага на бляскавата графика и компютърни ефекти. За да създадат визуалните ефекти, EA са наели холивудския гений Хабиб Заргарпур. Поне според мен, това гарантира, че освен на фотореалистични ефекти и графика, ще можем да се насладим и на холивудски изпълнения като въртене на камерата, "поглед" в двигателя на колата и прочее неща. Към тази мисъл ме навява и наскоро пуснат трейлър, в който на кинематографичните елементи беше заложено много силно.

Освен бомбастична графика обаче, NFS: Underground ще трябва да заложи и на добър геймплей, за да се пребори със стабилната конкуренция в сектора. NFS за момента обещава динамичен геймплей с много шорткъти и експлозивни скокове. Поне аз се надявам, че това няма да сведе геймплея до доста досадното "дебнене" по трасето, но за да се постигне това, ще е необходима цялостна промяна на идейната насоченост на EA спрямо NFS френчайза.

Играта, както почти всяко модерно заглавие в жанра, ще предлага много екстри, достъпни само след спечелване на определени състезания. След всяко състезание ще получавате "пари", които могат да бъдат използвани за закупуването на части или пък нови коли. Като стана дума за коли, играта ще предлага около 20 лицензирани марки. Тъй като светът на уличните състезания далеч не е толкова "ларж", ще можете да карате и масови модели като Mitsubishi Evo или Subaru - все коли, които са в масова употреба. Разбира се, за да се оправяте в играта ще е нужно и да се запознаете с голям брой технически настройки. Принципно, тунингът не е основоположна част на поредицата NFS, но в света на уличния рейсинг (или поне този, налаган ни от Холивуд), настройките по колите играят наистина важна роля.

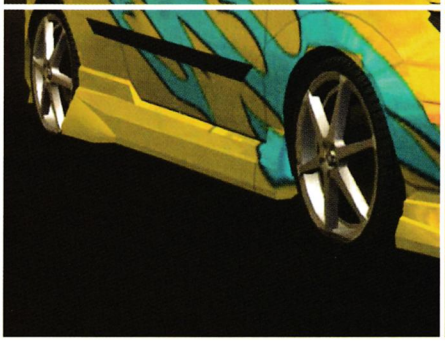
Другият важен елемент е репутацията, която придобивате. Самата тя ще ви позволи да се състезавате в различните видови състезания. Circuit състезанията ще представляват класическите "обиколки". Sprint представляват пробези между две отсечки, Drag са посветени на блъскането на противника насам-натам и Drift races, които са за по-техничните измежду нас. В тези четири типа състезания наистина се забелязват доста нови идеи, но само времето ще покаже дали тя ще бъде на достатъчно добро ниво, за да заслужи вниманието.

Според очевидци, звукът на играта е на феноменално равнище. Ако заглавието наистина залага на типичните за киното ефекти, то със сигурност ревът на двигателите и виковете на страничните наблюдатели ще заемат централна роля в нея. Убеден съм, че с хубава surround система, NFS: Underground ще се превръща в удоволствие за слуха.

Онлайн играта също се очертава да постави нови стандарти в областта на рейсинга. При NFS: Underground ще са възможни двубоите между потребителите и на PS2, и PC. Онлайн ще можете да използвате целия си гараж, събран по време на сингъл-плейъра. Поне за момента не се споменава нищо за поддръжка на Xbox Live и вероятно поддръжка на мултиплейър адаптера на машинката на Бил Гейтс няма да бъде добавена.

Като за заключение ще кажа, че в света на игрите е същото като в този на уличните рейсъри - да го правят могат и варненските имитатори на Вин Дизъл със сини Лади, и хора, които реално могат да управляват онова червено Ферари, за което всички си мечтаем. А дали Need For Speed: Underground ще е Лада Самара или Ферари, ще разберем в края на годината.

Орлин Ялнъзов



ULTIMA X: ODYSSEY

|Формат: PC |Производител: Origin Systems |Издател: Electronic Arts |Излиза: 02.03.2004

Онлайн ролевите игри започнаха бавно да навлизат и в България. Начало на тази тенденция постави Ultima Online - една вече застаряваща онлайн игра, която обаче се оказа по възможностите на българската интернет връзка и се превърна във фаворит на феновете на онлайн гейминга по нашите географски ширини. Разбира се, играта (представена в миналия ни брой) безспорно си има своите недостатъци и поне на запад яде доста бой от преките си конкуренти Everquest и Dark Age of Camelot. Ето защо, момчетата от EA и подопечните им от Origin (легенди в жанра, между другото) са решили да създадат продукт, който ще постави нови стандарти в жанра.

За незапознатите, масовата мултиплейър онлайн ролева игра (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game = MMORPG) е типичен представител на ролевия жанр, в който обаче всички роли се изпълняват от играчи. Това означава, че няма да си купувате брони от Халил Драконски от Намадоамара, а от съседчето Гошо, и че Цецко от съседния вход всъщност може и да е легендарен маг. В необхватния фентъзи свят на този тип игри, основна роля има не сюжета, който не може да бъде поставен в някаква строго-ограничена рамка, а балансираният геймплей.

Според очевидци, новата Ultima притежава всички необходими качества, за да запуши дупката, създадена от провала на Ultima Online на западния пазар. Като начало, остаряващата графика вече е затрита, и на нейно място се появява триизмерна такава в анимационен стил (Black and White, Evil Island, World of Warcraft). За основа е използван Unreal енджин, което е доста странно, имайки предвид, че това е графична система, принципно предназначена за екшъни.

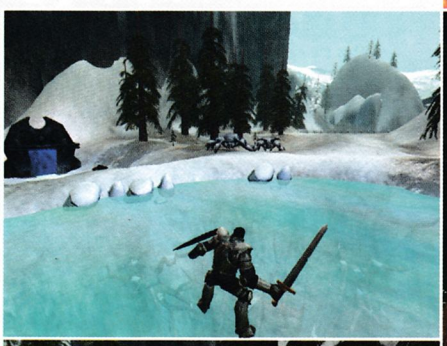
За разлика от предишната част, в тази игра историята продължава там, където Ultima IX завърши - с опита на митичния Аватар да се слее с т.нар. Guardian и да спаси фентъзи света на Britannia. Историята на новата игра започва в момент, в който Аватара и Guardian се борят за контрол над получилото се единно същество. Но Аватара решава, че ако достатъчно хора се превърнат в могъщи герои като него, битката ще може да бъде решена в негова полза. Въпреки, че сюжетът безспорно е на светлинни години от образци в жанра, за онлайн RPG самото му присъствие е благоприятен фактор и съм сигурен, че той ще бъде интегрална част от развитието на вашия персонаж.

Играта е претърпяла преобразувание и се е превърнала в бързо, hack-and-slash RPG (Diablo, Dungeon Siege). Въпреки, че повечето фенове на каноните в жанра ще настръхнат срещу това нововъведение в света на легендарната поредица, поне според очевидци, засилването на скоростта има позитивен ефект и е свежа новост в жанр, в който нещата принципно се развиват по-бавно от шахматен мач. Авторите са се опитали да направят играта интересна както и за обикновените геймъри, които прекарват доста малък брой часове в игралния свят, така и за хардкор-маниаците, които едва ли не ще обвържат съществуването си с новата игра. От една страна, начинаещите геймъри получават аркаден геймплей, сравнително проста система за развитие на персонажа и неограничени възможности в обединяването с по-силни герои, а от друга страна, старите фенове ще могат да се радват на цял куп нови чудовища, оръжия и възможности, които поради сложността си ще са изцяло тяхна територия.

Изпълнението на странични куестове, които ще ви се дават от неутрални персонажи, ще е силно обвързано с новите точки за добродетели. След изпълнението на всеки куест ще получавате точки в една от областите на доброто, които ще действат като нещо подобна на т.нар. alignment от конвенционалните ролеви системи. Разбира се, тези точки ще имат и доста по практична употреба, а именно - ще функционират като точки опит и с тяхна помощ ще "покачвате" уменията си. Естествено, играчът няма да бъде ограничаван само до доброто и при желание ще можете да се изживявате и като разбойник - тип играч, който винаги е будел негодуване най-вече сред начинаещите играчи.

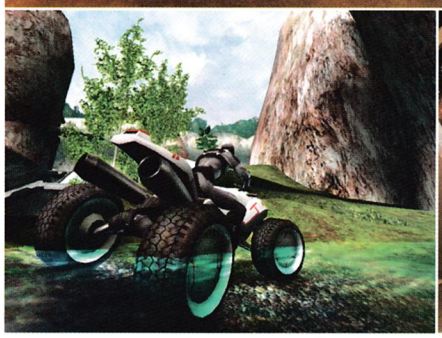
По всичко си личи, че Ultima X е амбициозен проект, а Origin са си поставили за цел да върнат славата и на поредицата, и на фирмата, дала на света гения Крис Робъртс. А дали всичките тези очаквания ще се оправдаят, предстои да разберем на втори март догодина...

Орлин Ялнъзов



ADVENT RISING

|Формат: PC, Xbox |Производител: GlyphX Games |Издател: VU Games |Излиза: 2004 |Жанр: Екшън



Притежава ли човек свръх-сили? Поне според новото заглавие на GlyphX Games, отговорът е да. Историята на този амбициозен проект се разработва от известния писател Орсън Скот Кард (www.hatrack.com за повече информация около творчеството му) и се очертава да ни представи драматизъм, достоен за истински роман. Очевидно, афинитетът на този автор към трилогиите проличава и в развитието на играта, което ще ни бъде предадено посредством цели три серии.

Сюжетът на играта ни пренася в далечното бъдеще, когато извънземните владеят цялата галактика. За хората се разказват само истории, които ги описват като митични същества с огромна сила. Когато в крайна сметка се натъкват на нашите момци, част от извънземните празнуват, но друга решава, че човешката раса представлява опасност.

Началото на играта пренася нашия герой Гайдън - човек, който не вярва на митичните представи за расата си, в напечена ситуация по време на атака на "лошите" извънземни, и още от този момент вие започвате да правите избори, които водят до съвсем различно развитие на сюжетната линия. Според авторите, това ще е интегрална част от играта и ще гарантира различно усещане за всеки играч, съобразено с неговата идеологическо насоченост по време на изиграването й. Фактът, че този сюжет ще се развива в цели три игри, поне според мен, ще превърне заглавието в една огромна мрежа от избори, която ще предложи неизброими възможности за преиграване - нещо, което със сигурност ще привлече феновете на задълбочените компютърни саги.

На разположение на Гайдън ще бъдат не само типичните за жанра оръжия, но и множество специални умения. Списъкът им включва скорост, телекинеза и акробатики, които ще имат и вторични възможности. Поне аз предполагам, че уменията ще наподобяват до голяма степен онези, познати ни от Jedi Knight сериите. Въпреки това, secondary приложенията им обещават да внесат необходимото разнообразие. Тези ви abilities ще се развиват не в типичния за жанра стил (като избор след всяко ниво), а в зависимост от това колко пъти използвате дадена способност. Така например, ако използвате левитацията повече, ще ставате по-добър в нея, а колкото повече скачате, толкова повече ще развивате това си умение.

Като комбинация с футуристичните пуцалки (за които не се знае нищо) и "силите", ще имате и възможността да управлявате голям брой летателни средства. Детайли за тях поне за сега не са известни, но нова информация по въпроса се очаква в най-скоро време. Поне аз си мисля, че имайки предвид креативните членове на екипа от Юта, ще можем да очакваме изненади и в това отношение.

Според очевидци, бетата на играта предлага огромни нива, базирани на набиращия огромна популярност Unreal енджин. Огромните, открити пространства безспорно са едно от предимствата му и съм уверен, че GlyphX ще успеят да го оползотворят колкото се може повече. Те ще спомогнат за развитието на историята в станалия запазена марка за Half-Life кинематографичен стил, т.е. без употреба на къ-сцени и твърдото залагане на скриптирани моменти.

Засега са предвидени само две версии - за Xbox и PC. Поне според мен, това е изключително удачно, имайки предвид факта, че жанрът пуцалка (била тя от трето или първо лице) е по-скоро пригоден за компютър, а пък черната кутия вече зае своята ниша в жанра с придобилия култов статут Halo. Поне според мен, за момента играта има всичко, което един фен на жанра може да иска - ефектна графика, задълбочена история и щипка оригиналност. Ако Advent Rising успее да разкрие своя потенциал, то със сигурност ще имаме едно от най-добрите заглавия за годината.

Орлин Ялнъзов

JADE EMPIRE

|Формат: Xbox |Производител: Bioware |Издател: Microsoft |Излиза: 2004 |Жанр: RPG

Bioware отново се оказаха в печеливша позиция - буквално няколко месеца след появата на KOTOR за Xbox и тоталната шопинг мания, която предизвика това заглавие, канадското дуо хвърли нова бомба със странното заглавие Jade Empire. Не, то няма нищо общо с Mortal Kombat, просто показаният герой от трейлъра доста прилича на Лю Канг, а и действието се развива в митичен Китай, видян през странния поглед на креативните мозъци стоящи зад Bioware, Грег Зешчук и Рей Мюзика. След като брилянтното канадско студио, сътворило изцяло и само хитови игри, никога не е познавало лицето на позора, огрял доста фирми (ако не и 99% от производителите на игри), абсолютно нормално е да създаде страхотен шум при пускането на информация за нова игра, предлагаща новаторски решения нетипични за предишните си заглавия. Какви са те ли? Едно е абсолютно достатъчно: битки в реално време от трето лице, използвайки над 30 вида източни бойни изкуства с комбота и магии в реално време! Повтарям ви, в "реално време", защото всеки PC геймър, играл някога RPG на тази фирма знае, че почти всички битки се водят със space бара, благодарение на който паузирате играта. Е, тук обаче не е така - вие контролирате героя си, който собственоръчно сте създали в началото на играта с всичките му атрибути и данни, прилежащи на едно истинско хардкор RPG.

Все още не е показана игрална версия на играта, но от in-game трейлъра, разкрит на TGS, става ясно, че битките ще се уникални и със страхотна хореография, разбира се, ако я изпълните добре. Подобно на Knights of the Old Republic и тук ще обикаляте в трето лице и ще си търсите странични куестове, разговори и дори ще имате възможност да избутате главната си цел - откриването на виновника за смъртта на баща ви (който между другото бива брутално обезглавен в трейлъра на играта). Историята обещава да е доста увлекателна, а и ако обичате китайска митология, това заглавие наистина ще ви завладее. Графично Jade Empire изглежда прекрасно, използвайки силно модифициран енджин на KOTOR, като героите са от 2 до 3 пъти по-детайлни, а играта ще се движи със стабилни 60 фрейма... не е за вярване, нали? Изборът, дали ще бъдете злодей в играта или добрия Уил Хънт, е изцяло ваш - решете сами, до есента на 2004 имате доста време...

Борислав Жечев

NIGHTSHADE

|Формат: PS2 |Производител: Overworks |Издател: SEGA |Излиза: няма дата | Жанр: Екшън

Shinobi за PS2 не бе никак лоша игра, дори напротив. Творението на гейм-спецовете от Sega обаче, не се превърна в хита, който се очакваше да бъде. Кървавите нинджа-приключения на печения Хотсума подведоха феновете на поредицата най-вече с не особено добрата графика и с нескопосаната на моменти камера. Верно, тези ситуации тип "кьорава патка" не бяха много, но комбинирани с доста високото ниво на трудност на играта, водеха до преждевременното пукване на главния герой и до градушка от псувни и закани по адрес на създателите на тази иначе добра игра. Въпреки това, Shinobi остана в историята на видео-игрите с невероятния си геймплей в типично аркаден стил и с култовия, маниашки дълъг червен шал на Hotsuma. Ето, че Sega са на път да праснат нова Shinobi-игра, която ще се опита да зариби още повече фенове на класическата нинджа-поредица не с развяването на култови червени шалове, а с прелестните, хм, умения на чевръста нинджа-мацка.

Nightshade (a.k.a. Kunoichi) е типична игра от Shinobi-поредицата: с лесен за усвояване, но пределно здрав аркаден геймплей, придружен от непретенциозна история за героизъм в типичен далекоизточен стил. Феновете на серията могат да кълтят и хъркат спокойно - от демонстрираното на Tokyo Game Show си пролича, че Nightshade ще съхрани духа на поредицата. Типични и за тази нинджа-игра на Sega са бързите hack'n'slash налагания, многото противници, грандиозните босове и пъргавостта на главния герой, в нашия случай - героиня.

Историята засега е следната: година след бруталните подвизи на неуловимия Хотсума, тъмните сили отново надигат уродливата си глава и се готвят да бастисат света. Ред е на красивата нинджа-дама Kunoichi да започне тотална война срещу злодеите (мдам, тотални sh**s за п-ти път). Макар и да не притежава природните забележителности на DoA-пичките, външният вид на Kunoichi успява да компенсира липсата на разкошния шал на нейния предшественик.

Опрат ли нещата до графичните прелести, големи промени спрямо първата Shinobi за PS2 няма.

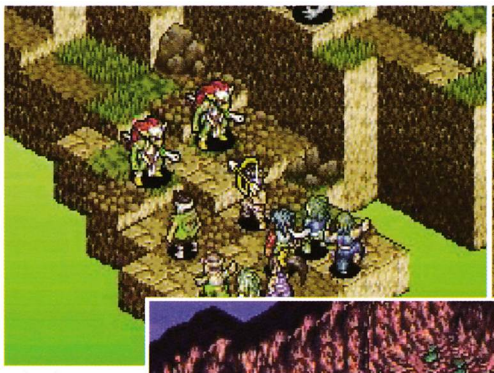
Скоро ще се разбере, дали хитрият ход на Sega, да напъхат кръшна нинджа-майсторка в черните, "сенчести" дрехи на баш-нинджите Джо Мусаши и Хотсума, ще бъде оценен по достойнство от геймърите.

Боян Боянов

ONIMUSHA TACTICS

|Формат: GBA |Производител: CAPCOM |Издател: CAPCOM |Излиза: 11.11.2003 |Жанр: Екшън-Приключение

В NeoGamer вече стана дума за това, че GBA все по-често се облажва с хубави ролеви стратегии. Рано е да се правят генерални изводи, но е факт, че след като дори Capcom се изкушиха да направят RPS за симпатичната преносима конзола на Nintendo, има нещо, което подтиква големите гейм-компании да блъскат стратегии за 32-битовото зверче. Това едва ли се прави заради осветеното екранче на GBA-то, нито заради неговия нов дизайн. По-скоро направата на една сносна ролева стратегия за 128-битовите баш-конзоли отнема повече време, а и феновете на жанра не са чак толкова придирчиви спрямо GBA-заглавията. Не е тайна, че ролевите стратегии се харчат като топъл ориз в Япония, а японците са основните потребители на заглавията за Game Boy. Излиза, че рискът да пуснеш RPS за GBA е много малък, особено ако играта следва традициите в жанра и е базирана на особено популярна гейм-поредица. Точно такъв е случаят с Onimusha Tactics, прощъпалника на Capcom в ролевите стратегии.



Основана на света, изграден от приятната едноименна hack'n'slash поредица за PS2, Onimusha Tactics не предлага никакви новости, а залага на изпитаните елементи на ролевите стратегии, успели преди нея. Най-ясно забележимата особеност на играта е възможността да управляваш познати лица от Onimusha 1 и 2. Главният ти герой Onimaru е призован войн от клана Ogre, който трябва да се саморазправи с пълчищата от неприятни демони на завърналото се изчадие Genma по традиционния метод на стратегическите игри: редуване на ходове, вдигане на нива, присъединяване на други герои към него и т.н. Планирането се прави преди всяка битка и служи за определянето и донагласването на твоите избраници за съответното налагане. В стила на Onimusha-поредицата Onimaru абсорбира душите на поваленте от острието му врагове и ги използва за направата на по-яко оръжие. Колегите му от отбора на добрите също качват нива, благодарение на което научават специални умения, в зависимост от употребяваното от тях сечиво.

Умения се придобиват и от Genma камъчета, които са девет вида. Няма професии, няма и класове герои, а ще трябва да разчиташ на различни герои за определена битка. Битките се провеждат на изометрични двуизмерни терени, затова при загуба няма как да се оправдаваш с липсата на видимост. Различните типове терени оказват различно влияние върху битката: в зависимост от разположението на твоите хора можеш да имаш осезаемо преимущество спрямо противника, или да си в по-неблагоприятна позиция. Действията, които могат да извършват твоите герои, също са стандартни за жанра: движение, атака, умение, мятане на отвара и изчакване. Враговете, срещу които ще се изправиш, също разполагат с умения и могат да се разпределят на няколко групи в зависимост от вида им на атака. Общо взето, Onimusha Tactics включва демонични изчадия от Onimusha-поредицата, с няколко нови свежи попълнения. Голяма част от враговете са просто зли версии на някои от героите ти. Разбира се, играта не би била Onimusha, ако ако го нямаше върховният злодей Nobunaga Oda.

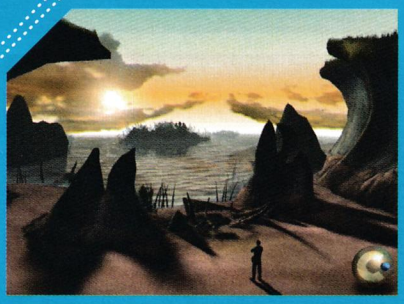
Що се отнася до графиката, ясно е, че мъникът GBA не може да се мери с исполина PS2, затова в графично отношение Onimusha Tactics ни най-малко не прилича на плейстейшънските Onimusha-заглавия. Докато Onimusha 1 и 2 комбинират средновековната японска атмосфера с пререндвана и 3D графика, то в ролевата стратегия се залага на изометричност и 2D. Визуалният облик на Onimusha Tactics е характерен и за другите GBA-стратегии: симпатични anime човечета и приятни за окото ефекти при използването на специалните умения на героите. Ще напомня, че в някои отношения Onimusha-игрите за PS2 доста приличат на survival horror заглавия: мрачна и стилна атмосфера, преплитаща се с наситени от напрежение моменти. В тактическата Onimusha няма такова нещо - Capcom са наблегнали на по-пъстрите цветове и тонове.

Музиката в Onimusha Tactics е приятна и може да се сравнява с мелодиите от Final Fantasy Tactics Advance, да речем. Между звуковете обаче има и добри, и лоши.

Onimusha Tactics вече излезе в Япония, скоро ще се появи и на американския пазар и едва ли Capcom ще се втурнат да правят съществени подобрения спрямо нейната японската версия. Все пак няма да давам прибързана оценка на играта, а когато му дойде времето ще я поразцъкам и ще те запозная по-подробно с нея.

Боян Боянов

INCOMING...



Uru: Ages Beyond Myst

|Формат: PC |Произв.: Cyan Worlds |Издател: UBI Soft
|Жанр: Приключение |Излиза: 14.11.2003

Chicago 1930

|Формат: PC |Произв.: Spellbound |Издател: Wanadoo
|Жанр: Стратегия |Излиза: 14.11.2003

Hannibal

|Формат: PC |Произв.: Arxel Tribe |Издател: Mindscape
|Жанр: Екшън от първо лице |Излиза: 21.11.2003

Rainbow Six 3: Athena Sword

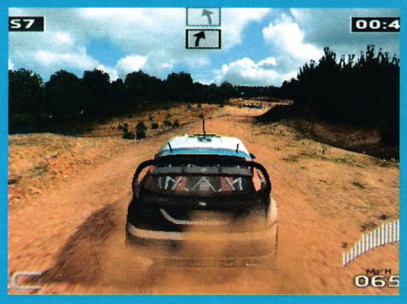
|Формат: PC |Произв.: UBI Soft |Издател: Ubi Soft
|Жанр: Тактически-Екшън |Излиза: 05.12.2003

Dungeon Siege: Legends of Aranna

|Формат: PC |Произв.: Mad Doc |Издател: Microsoft
|Жанр: RPG |Излиза: 05.12.2003

Neighbours from Hell 2

|Формат: PC |Произв.: Jowood |Издател: Jowood
|Жанр: Стратегия |Излиза: 20.02.2004



WRC3

|Формат: PS2 |Произв.: Evolution Stud. |Издател: SCEE
|Жанр: Автомобилни-състезания |Излиза: 21.11.2003

Forbidden Siren

|Формат: PS2 |Произв.: SCEE |Издател: SCEE
|Жанр: Екшън |Излиза: 26.03.2004

Spy Fiction

|Формат: PS2 |Произв.: Access Games |Издател: Sammy
|Жанр: Екшън |Излиза: няма дата

The Hobbit

|Формат: Всички |Произв.:Inevitable. |Издател: Vivendi
|Жанр: Приключения |Излиза: 28.11.2003

Medal of Honor: Rising Sun

|Формат: Всички |Произв.: EA Games |Издател: Elec. Arts
|Жанр: Екшън |Излиза: 05.12.2003

EyeToy: Groove

|Формат: PS2 |Произв.: SCEE |Издател: SCEE
|Жанр: Пъзел |Излиза: 05.12.2003

НАБЛИЖАВАТ...

Baldur's Gate: Dark Alliance II

|Формат: PS2, Xbox |Произв.: Black Isle |Издател: Avalon
|Жанр: RPG |Излиза: 19.12.2003

Fallout: Brotherhood of Steel

|Формат: PS2,Xbox |Произв.: ??? |Издател: Avalon
|Жанр: Екшън-Приключение |Излиза: 19.12.2003

R-Type Final

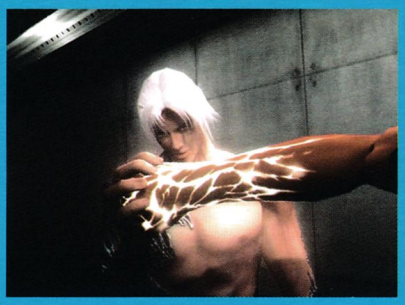
|Формат: PC |Произв.: Irem |Издател: Metro 3D
|Жанр: Екшън |Излиза: 31.01.2004

Mega Man X7

|Формат: PS2 |Произв.: CAPCOM |Издател: CAPCOM
|Жанр: Екшън |Излиза: 06.02.2004

Knights of the Temple

|Формат: Всички |Произв.: Starbreeze |Издател: TDK
|Жанр: Екшън |Излиза: 26.03.2004

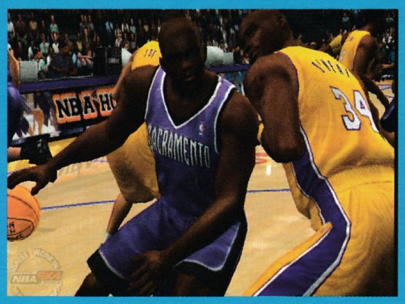


Breakdown

|Формат: Xbox |Произв.: Namco |Издател: Namco
|Жанр: Екшън |Излиза: 01.02.2004

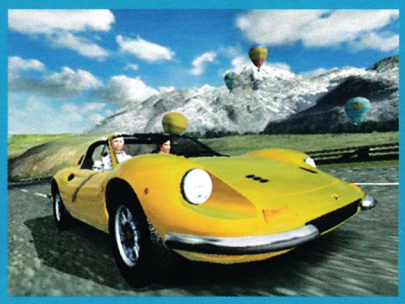
Deus Ex: Invisible War

|Формат: PC,Xbox |Произв.: Ion Storm |Издател: EIDOS
|Жанр: RPG |Излиза: 06.02.2004



ESPN NBA Basketball 2K4

|Формат: PS2,Xbox |Произв.: Visual Conc. |Издател: SEGA
|Жанр: Спорт |Излиза: 28.11.2003



Outrun 2

|Формат: Xbox |Произв.: SEGA-AM2 |Издател: SEGA
|Жанр: Автомобилни-Състезания |Излиза: няма дата

Perfect Dark Zero

|Формат: Xbox |Произв.: Rare |Издател: Microsoft
|Жанр: Екшън |Излиза: няма дата

Mario Kart: Double Dash

|Формат: GC |Произв.: Nintendo |Издател: Nintendo
|Жанр: Състезания |Излиза: 14.11.2003

Metroid Prime 2

|Формат: GC |Произв.: Retro Studios |Издател: Nintendo
|Жанр: Екшън от първо лице |Излиза: няма дата

Може би

В гейм-индустрията работят безброй много хора и малко или много всеки от тях допринася с по нещо за развитието й, обаче има личности, без които игрите нямаше да са това, което са днес. Личности, чиито гениални идеи са родили заглавия като Doom, Prince of Persia, Metal Gear, Virtua Fighter, Sega Rally… герои като Sonic и Mario... и конзоли като Atari, NES и PlayStation.

Алексей Паджитнов, Microsoft

Създателят на една от най-големите класики в гейм-индустрията, играта наречена Tetris, е руски математик, на име Алексей Паджитнов. Математик, беден като всички останали математици обаче, защото е може би единственият човек от изброените тук, който не се е радвал на материални успехи от идеята си. След като Tetris бива създадена през 1985 година, непосредствено се появяват милиони нейни клонинги и копия. И в следствие на това - жестока война за лиценза и авторските права, в която Алексей не се оказва победител. В началото на 90-те, Паджитнов се мести далече на запад от Русия и създава игри за Nintendo, а по-късно и за Microsoft.

Джон Кармак, id Software

Carmack е гениален програмист. Всъщност "гениален" е слаба дума за това, което прави. Когато пише на C++, той не вижда редове с думи, а полигони, текстури, светлосенки и отражения. Без него едва ли 3D игрите днес биха били това, което са. На неговия source код са базирани не само игрите на "id", но и десетки други страхотни екшъни - затова и от него се учат повечето game програмисти. Широките му хардуерни познания довеждат до появата и усъвършенстването на 3D ускорителите. В момента разработва своя шести поред engine и отново поставя стандарти в 3D, по които ще се мерят всички останали.

Джордан Мечнер, PoP Team

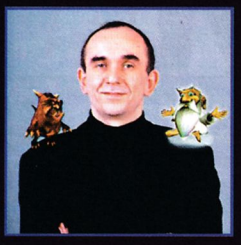
Джордан Мечнер е създателят на Karateka, Prince of Persia и The Last Express. Още в Karateka въвежда невиждана до тогава техника за анимиране на персонажите, като за целта използва матрица от кадри заснети с персоналната му камера. Prince of Persia отнема 4 години от живота му, но в нея младият дизайнер доразвива идеите си и за първи път използва gameplay елементи, които по-късно се копират от Tomb Raider и почти всеки следващ Action/Adventure, спечелвайки си по този начин титлата "Кръстникът на жанра". Той създава тези две игри, като използва единствено помощта на баща си за музиката и на брат си като motion capture актьор.

Кен Кутараги, SCE

"Бащата на PlayStation" се присъединява към Sony през 1975 година като инженер, участващ в производството на телевизорите с течен кристал. В края на 80-те, Кутараги води преговорите между Sony и Nintendo за разработката на CD устройство към SNES, което да съперничи на Sega CD (приставката към Mega Drive). Нещата обаче пропадат най-вече от страна на бившия производител на плюшени играчки и настъпва затишие до 1993 година, когато Кен Кутараги става генерален мениджър на новосъздадената Sony Computer Entertainment. През 1994 Кутараги "strikes back" и на пазара се появява първата конзола на Sony - PlayStation, която поставя Nintendo и Sega в затруднено положение през следващите пет години. През 1999 пък, PlayStation 2 тръгва по стъпките на своя предшественик и става най-популярната конзола до ден днешен.

Нолан Бушнел, Atari

Той безспорно е бащата на гейм индустрията, макар да не е създател на игри. Търговския му подсказва, че много хора ще си паднат по конструираната от Al Alcorn машинка Pong и през 1972 г. създава компанията Atari, за да произвежда серийно Pong заедно с още една машина - Computer Space. Игрите за нула време набират срахотна популярност по баровете и така стартира индустрия, която към момента реализира милиарди долари печалба.



Питър Молиньо, Lionhead Studios

Един от най-оригиналните гейм дизайнери, появявали се на сцената. Творенията му са чисто интерактивно изкуство. Всяка негова игра има уникална идея и gameplay: Magic Carpet, Theme Park, Populous, Syndicate, Dungeon Keeper, Black & White. Идеите му са толкова причудливи и гениални, че често се питаш с респект как, по дяволите, са му дошли наум. Неговите игри не се поддават на категоризиране. Текущите му проекти: The Movies, B.C., Fable и Dimitri, ще ни предложат от праисторически приключения до изживяване като филмов продуцент. Не пропускайте тези късове самородно геймърско злато.

са ме...

Сид Мейър, Firaxis Games

Наричаме го галено "Чичко Сид" - и не напразно! Звездата на г-н Мейър изгрява на небосклона преди повече от 13 години, когато неговите революционни игри SM's Civilization и SM's Railroad Tycoon преобръщат изоснови жанровите определения за "стратегия". След тези хитове той определено засенчва съперниците си, а таланта си доказва и с многобройните "наследници"; най-вече на Civilization, която може би е най-всепризнатата велика игра. Сид продължава да учудва дори и днес критиците, превръщайки иначе отегчителния голф в супер интерактивно преживяване в последната си игра - SimGolf.

Скот Милър, Apogee

Заслугата на Скот, който основава компанията Apogee (3DRealms) заедно с Джордж Брусард, е налагането на домашния компютър като масова game платформа. Прокарването на shareware маркетинг-стратегията отпушва талази от диволпърска мощ стигаща лесно до всяко PC. От Apogee са тръгнали хора като Джон Кармак, Ричард "Levelord" Грей, Тод Риплогъл, Джон Ромеро, Том Хол - все съвременни game гурута, имащи невероятно влияние върху индустрията.

Тецуя Мизугучи, Sega

Страхотен творец, целящ се винаги към необятните, неизследвани територии на игралната индустрия, прави исински удар с музикалният шутър-чудо REZ - заглавие, получило всевъзможни награди и признания от всякакво естество. Същевременно той е създател и на една от най-оригиналните музикални игри - поредицата Space Channel 5. Поглеждайки назад във времето, виждаме, че сегашни хитови творения като Colin McRae и V-Rally сериите обилно са почерпали вдъхновение от неговият аркаден и Saturn шедьовър издаден през 1995-та, Sega Rally. Само един геймърски господ знае, какво ще сътвори Мизугучи-сан при следващият си опит, целящ да разтърси играчите от всички региони!

Тим Шафер, LucasArts

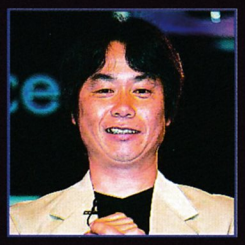
Симпатичният топ-game-designer на LucasArts е човекът, оставил най-ярък отпечатък в развитието на жанра Adventure. Участвал още в създаването на Maniac Mansion и на революционния контрол за adventure игрите, носещ името SCUMM, Тим демонстрира своя невероятен талант в Day of the Tentacle. От там нататък следват участия в звездната поредица на LucasArts - Monkey Island, и едни от най-великите игри в историята на жанра, а и на game индустрията - Full Throttle и Grim Fandango. Уникалната атмосфера, дизайн, задълбоченост и неповторим хумор на всяка негова игра му осигуряват безспорно място в тази своеобразна Зала на Славата.

Уиджи Нака, Sega

Уиджи Нака, човекът дал на индустрията светило като Sonic, винаги е търсил иновационния елемент в своите творения. Така, както Sonic направи революция през 1991, пет години по-късно Nights Into Dreams последва неговият пример. Burning Rangers е поредното му творение без аналог в индустрията за видео-игри, появило се две години след Nights. През 2000-та година отново прави революция с изготвянето на първата конзолна онлайн ролева игра, носеща името Phantasy Star Online. През същата година още едно негово отроче остава в аналите с нещо нехарактерно за никоя друга игра - Samba De Amigo е първата и единствена за сега игра, която използва маракаси като средство за игра. През 2002 година на Game Developers Choice Awards бива награден с приза за "Цялостни достижения".

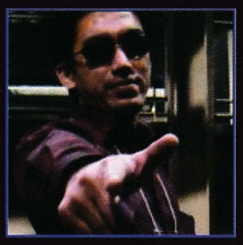
Хидео Коджима, Konami

Определено един от най-респектиращите дивелопъри след Маямото и Сузуки. Японецът се присъединява към Konami в средата на 80-те години и до днес е известен като създател на най-впечатляващите игри излизали някога. Характерно за творбите му е голямото внимание, което той обръща на детайла, дълбочината на персонажите в тях, озвучението им, хумора и най-вече начина на игра, въплъстяващ достатъчно свежи и иновативни идеи. Като почерг на Kojima обаче са станали дълбокофилософските истории в игрите му, които са не само сюжетно ориентирани, но и съдържат въпроси за размисъл от рода на "Какво си ти?", "Какво поражда конфликта?" и т.н. Хидео Коджима е известен и с перфектната режисюра на кът-сцените си.



Шигери Маямото, Nintendo

Окачествен от доста критици, като най-големият гений занимаващ се с разработката на видео игри, Маямото вече почти 20 години радва играчите с простички на пръв поглед заглавия, но пък до една съдържащи в себе си основната съставка, жизнено важна за всяка една игра - перфектно балансиран и прекомерно пристрастяващ начин на игра. Маямото е един от малкото останали творци в индустрията, който успява без наличието на тонове кръв, дълбок сюжет и бурен екшън да привлича милиони играчи за своята кауза. Дори кариерата на японецът да спре до тук, то до този момент той е сътворил предостатъчно пъвокласни продукти за да може да бъде в тази класация вовеки веков...



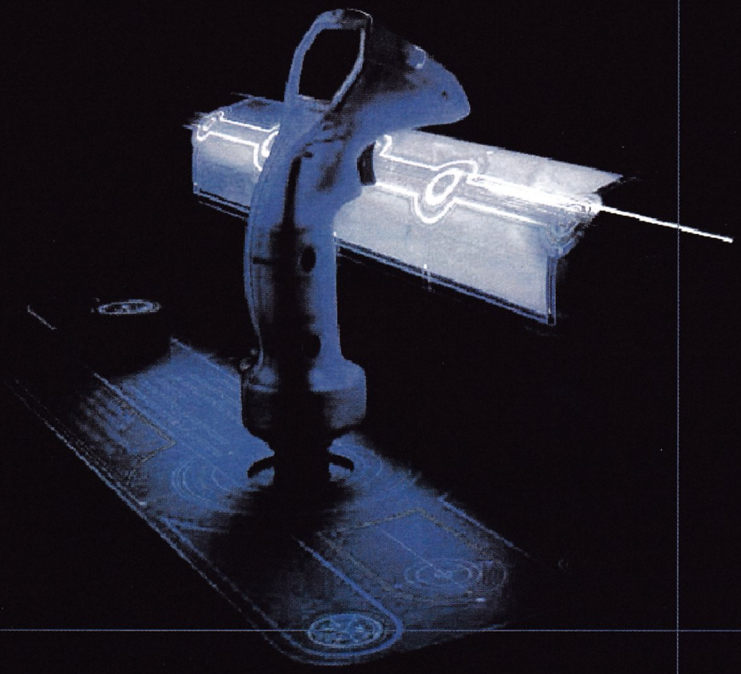
Шинджи Миками, Capcom

Въпреки последните няколко, не-толкова успешни продукта на японеца, неговата особа винаги ще остане синоним за качество! Миками е човекът, вдъхнал живот на поредици като Resident Evil, Dino Crisis, Devil May Cry, Onimusha - игри, които до голяма степен са определяли модата в игралната индустрия, години след премиерите им. С последния си представител, P.N.03, разочарова доста от своите фенове, но пък задаващият се Killer 7 изглежда достат обещаващо на този етап и нищо чудно да се окаже поредната игра класика на Миками, която ще го завърне там където му е мястото, а именно сред челните гейм продуценти и дизайнери.

Ю Сузуки, Sega

Човекът, отговорен за първия моторен, рали и боен симулатор, сътворил най-скъпо стуващата игра до момента, започва работа за Sega през 1983 година като програмист и продуцент. За Сузуки със сигурност може да се каже само едно - той е човекът сътворил най-много аркадни продукти, превърнали се в класика. OutRun, Hang on, After Burner, Space Harrier, Virtua Racing са заглавия останали в спомените дори на българския, малко по-възрастен играч. През 93-та Сузуки-сан създава първата 3D бойна игра, носеща името Virtua Fighter. Бойният триизмерен симулатор е първият развлекателен продукт, получил приза за "Технилогична иновация" от японската индустрия за видео игри. През 1999-та прави първото си изцяло конзолно заглавие, което влиза в книгата на "Гинес" като играта, погълнала най-много финансови ресурси по-време на нейното създаване. Със Shenmue той дава живот на напълно нов жанр сред видео и респективно компютърните игри, като и до днес, все още никой не се е осмелил да направи нещо подобно, за която и да е игрална платформа.

СВЕТЪТ, КОЙТО НИЕ ПОЗНАВАМЕ, Е РОДИЛ НОВ, ПАРАЛЕЛЕН СВЯТ, ИЗГРАДЕН ОТ СВЕТЛИНА И ЕНЕРГИЯ. СВЯТ, В КОЙТО ВИРТУАЛНОТО ВСЪЩНОСТ Е РЕАЛНО.



www.bgstore.com

След пет години...
It's still thinking

Къде бърка Dreamcast? Дали рекламите бяха твърде малко, за да пречупят обсебения от стария PlayStation геймърски свят? Дали предварително малкият звяр не беше "остарял" от гръмките обещания на Sony за техния PlayStation 2 и неговия Emotion Engine? Дали Microsoft не заби нож в гърба на Sega с обявяването на Xbox, след като тяхното лого грееше гордо на предницата на всеки един Dreamcast, а Бил Гейтс беше обявил пълната си подкрепа за 128-битовата машина на Service Games? Отговорите на по-горе зададените въпроси в момента едва ли интересуват някого, интересуват ни само фактите, а те са - за две годишния си съзнателен живот, Dreamcast предложи на купувачите си Много! Замисляйки се в момента, никоя друга конзолна платформа не е успявала да събере толкова качествен материал, който да бъде предложен на хората, престрашили се да рискуват с DC за толкова кратък период от време. За да не бъдем голословни, просто ще изброим някои факти: заглавия като Shenmue I и II, Resident Evil: Code Veronica, Soul Calibur, Power Stone, Jet Set Radio, Seaman, Rez, Samba de Amigo, NBA2K2, Ikaruga и Tennis 2K2 са само част от пуснатите за конзолата около 500 игри (включително и в Япония), част от които промениха жанровата действителност до неузнаваемост. Освен това, DC въведе и капризът наречен пълноценен конзолен интернет - конзолата е снабдена с 33.6K модем в Европа и 56K в САЩ, а като допълнение, клиентът има възможност да си закупи и broadband адаптер за високоскоростна връзка. Така играчите имаха възможност да играят онлайн чрез модема или broadband адаптера над 50 заглавия (включително и в Япония), между които Unreal Tournament, Quake III Arena, Daytona USA, Phantasy Star Online, Ooga Booga, Street Fighter 2 Online (само в Япония) POD2 и т.н. VMU (VMS) пък е първата визуална memory карта, която съсва с традициите, наложени от познатите ни досега уреди за записване на моментна позиция. Някои от другите забележителни екстри са микрофонът, позволяващ чат в реално време на играещите онлайн и разговор със съществото Seaman; маракаси, с които да почувстваме музиката със Samba de Amigo; въдици за тези, които обичат риболова, а реката или морето са далеч...

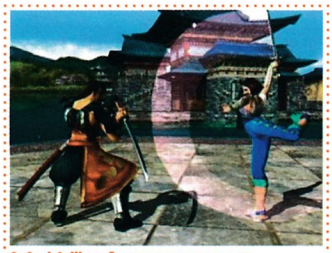
Що се отнася до емулацията, Dreamcast я направи възможна във всякакви форми: DivX, MPEG, Video CD, емулиране на стари конзоли (включително Mega Drive, SNES и PlayStation), MP3, GIF, JPG, емулиране на стари PC игри (Doom, Quake, Wolfenstein, Monkey Island 1 и 2 и т.н.), поддръжка за Linux... можем да продължим до утре. И въпреки всичко това, Sega се издъни и то главоломно. Ако има нещо, което легендарната японска компания да не разбира, то това е как се прави бизнес, или по-точно, как се прави печеливш бизнес. След Mega Drive/Genesis всички конзолни платформи на компанията потънаха безславно поради маркетинговите грешки, които Sega правеше под път и над път. Дали поради високите цени на продуктите си, дали заради надменното си отношение спрямо третите фирми производителки, дали поради незащитеността на техните конзоли от пиратите, фирмата с времето загуби вяра в потенциалните купувачи и в началото на 2001 се принуди да напусне хардуерния бизнес, като се насочи към това, което умее най-добре, а именно разработката на качествени и иновативни заглавия за останалите конзоли от ново поколение (PlayStation2, GameCube, Xbox и мъника GameBoy Advance).

Този месец, Dreamcast празнува своя пети рожден ред. Причината да уважим празника на белия мъник се крие във факта, че макар и официалната поддръжка от страна на Sega да бе прекратена преди почти три години, нови заглавия в родна Япония за конзолата продължават да бъдат издавани, някои от които с доста високо качество. Това ни навежда на мисълта, че е време да погледнем "игровата" равносметка на Dreamcast, или по-точно - какво конзолата даде на света като качествени и оригинални заглавия, защото това е най-важното за всяка една видео система, която е видяла бял свят. NeoGamer е добре запознат с Dreamcast и знае на какво е способна конзолата, продала около 11 милиона екземпляра в световен мащаб. Именно добрата ни подготовка ни подтиква да ви запознаем накратко с 20-те най-добри според нас заглавия за DC, вметвайки малко информация за всяко едно от тях.

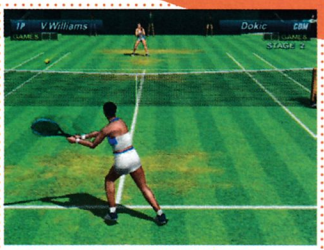
Ивайло Коралски

1. Shenmue - Играта с главно "И". Играта, без която Dreamcast нямаше да е това, което е! Най-скъпата игра на всички времена, отнела на Sega/AM2 и Ю Сузуки пет години за разработка и скромните 70 милиона гущера за направата й!

2. Jet Set Radio - Пиратско радио, първата cell графика, уникален начин на игра - Jet Set Radiiiooooooo!!!



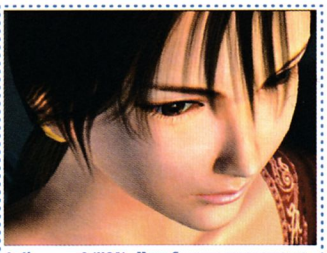
3. Soul Calibur - Според много критици и анализатори, творението на Namco направи революция в жанра на тупалките. Донякъде и ние можем да се съгласим с тях...



4. Virtua Tennis 2 - Определено най-добрата тенис игра до момента ще се запомни със страхотната си графика и невероятно забавния геймплей, който предлага.

Финалисти: Headhunter, Sonic Adventure 2, Power Stone 2, Samba De Amigo, Quake III Arena, Daytona USA, Ooga Booga, MDK2.

5. Rez (NG4) - Каквото и да се каже за тази игра, все още е малко - тя просто трябва да се види и, още по-важно, чуе.

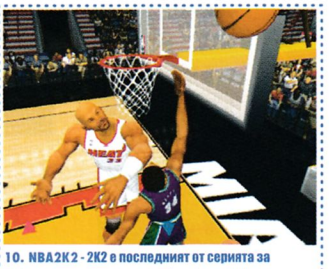


6. Shenmue 2 (NG1) - Може би точно това заглавие трябваше да бъде първенец в нашата класация, но все пак предпочетохме оригинала именно поради факта, че е такъв.

7. Ikaruga (NG3) - Един от най-добрите шутъри правени някога!

8. Skies of Arcadia - Епичното японско RPG, предоставено ни от Sega, разказва за историята на младежа Вайс, който живее на територията на небесен континент с основно превозно средство въздушните кораби.

9. Phantasy Star Online (NG4) - PSO е може би най-популярната игра на платформата, поради простата причина, че тя беше първото конзолно online RPG!

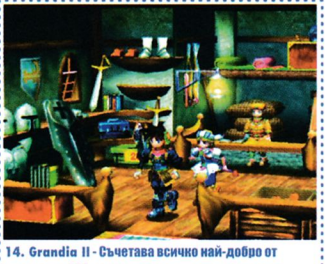


10. NBA2K2 - 2K2 е последният от серията за Dreamcast и като такъв, е най-добрият досега.

11. Space Channel 5 Part 2 (NG4) - Забавна музикална игра от създателите на Rez.

12. Sonic Adventure (NG5) - Първата успешно пренесена Sonic игра в 3D е най-продаваното Dreamcast заглавие в цялата история на конзолата.

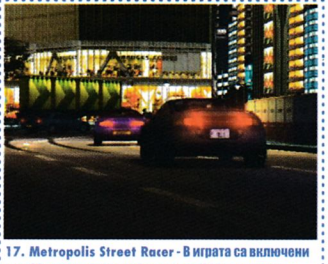
13. Resident Evil: Code Veronica - Писан специално за Dreamcast, този епизод от поредицата, освен че впечатлява със своята графика и звук, разкрива много интересни факти от миналото на Уескър, както и от миналото на Umbrela.



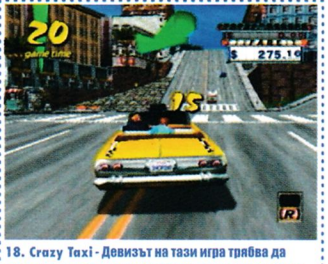
14. Grandia II - Съчетава всичко най-добро от японските RPG-та, плюс някои нововъведения и може би най-добре реализираните битки.

15. Capcom vs SNK 2 - Най-добрата 2D тупалка за Dreamcast.

16. Ecco The Dolphin: Defender of Earth Future - Определено най-красивата Dreamcast игра. Морската фауна, нейните обитатели, приказните подводни пещери, красивите отблясъци на водата... всичко е изпипано до съвършенство. Пълна феерия!



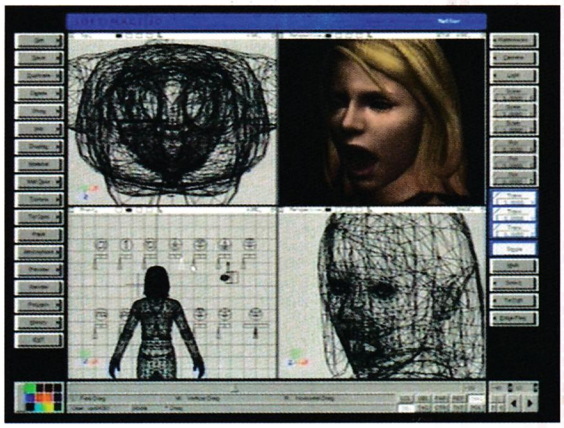
17. Metropolis Street Racer - В играта са включени над 60 автомобила и общо около 600 различни участъка от гореспоменатите градове. Плюс иновационен елемент на оценяване.

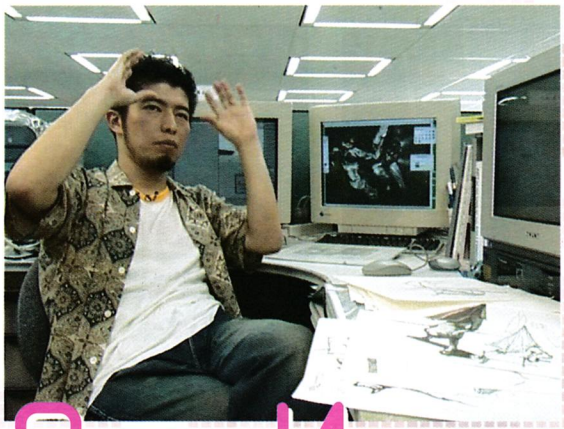


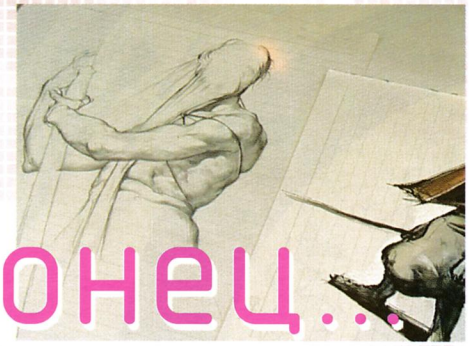
18. Crazy Taxi - Девизът на тази игра трябва да бъде "Не правете това, докато возите клиентите си в реалността".

19. Marvel vs Capcom 2 (NG1) - Кога в някоя бойна игра ще имате на разположение 56 избираеми героя?

20. Dead or Alive 2 - Ако имате някакви съмнения относно графичната мощ на малката бяла кутийка на Sega, то DoA2 е играта, която ще ви ги изчисти напълно.







От Игра до Конец...

Вероятно всеки, който чете настоящия материал е до една или друга степен фен на игрите. Всички знаем как се играят те, но едва ли много от нас са се замисляли какви са основите и най-вече как се създава една компютърна игра. С настоящия материал ще се опитам да ви запозная с това, какви механизми задвижват съвременната гейм-индустрия, какво превръща труда на един екип в резултата, който виждаме на мониторите си и каква роля има всеки член на екипа в създаването на средностатистическата игра.

Като начало, първото което се създава е план за действие. Функцията на този документ е най-вече да се представи даден незапочнат продукт на разпространителя. Той обхваща всички аспекти на дадена игра - геймплей, звук, енджин, арт, жанрови особености и т.н. Другата основна негова цел е да координира действията на екипа. Веднъж одобрен от издателя, документът не е окончателен. Обикновено е с дължина около 30 машинописни страници, но има случаи (като например ролевите игри), при които той е с размер 100 до 200 страници.

Всеки такъв документ се състои от няколко основни пункта:

- Основна част - функцията й е да опише какво получава потребителят от играта, каква е идейната й насоченост, към кой жанр принципно принадлежи и за кои платформи ще бъде издадена, заедно с времето, което предлага геймплея.

- Бекграунд - тази част описва историята и главните герои на играта

- Поведение на обектите - обстойно описва начина, по който се държат всичките елементи на играта. Така например, във FPS игра ще се върти около различните оръжия, начинът им на действие, пораженията които нанасят, сплаш демидж, фол демидж, интеракция с околната среда и прочее неща. Тук основна роля имат програмистите.

- Сцени - тук се описва начина, по който се реализира всичко, споменато във втората точка. Това означава, че трябва да се спомене последователността, по която се изпълняват кът-сцените. Основен елемент е и изясняването на разнообразните интеракции в играта. Също така е желателно да бъде включен и сториборд.

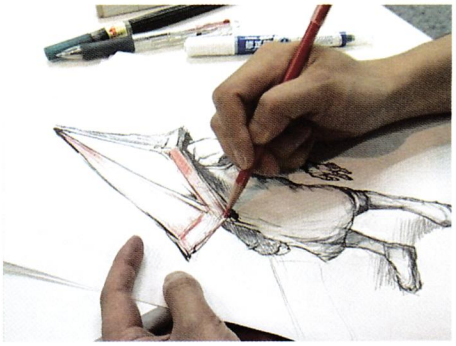
- Необходими ресурси - тази част представлява детайлен списък на абсолютно всички анимации, триизмерни модели, текстури, полигони, спрайтове и т.н, които трябва да бъдат създадени в процеса на работа.

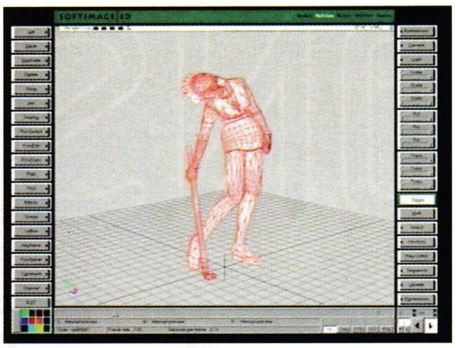
Така повечето разработчици, разполагайки с този принципен план, изработват описанието на играта си. Разбира се, за да бъде тя пласирана пред разпространителите, е необходимо да се създадат и примери, като е наложително да бъдат изработени примерни артове. Необходимо е в проекта да се обърне достатъчно внимание и на нужните финансови ресурси, както и на таргет аудиторията. Оригинален похват в много такива документи е и характеризирането на един примерен потребител.

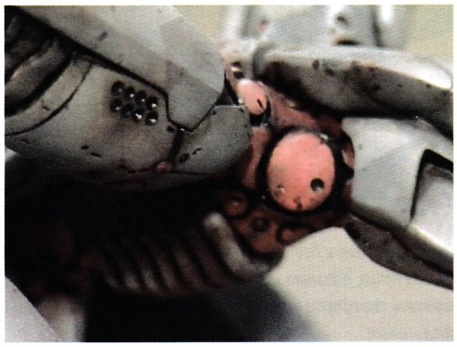
След като имат този готов скелет, разработчиците започват същинския процес. По време на него оригиналният документ не остава същия, а претърпява известни промени. В месеците (годините), през които играта се разработва, някои от идеите обикновено биват отрязани, а други прибавяни. Това е и причината срокът за разработка на някои игри да се удължава прогресивно.

Екипът, който се занимава с играта, може условно да се раздели на две части - програмисти и "артисти" т.е. хора, които се занимават с оформлението на самата игра. Програмистите принципно се занимават с математическите зависимости, както и с всички елементи, които практически остават "скрити" за публиката. Така например, те са отговорни за оптимизацията на играта, бъговете и клипинга. Те НЕ СЕ занимават с точните математически измерения на неща като повреда, налично количество живот, скорост на играта и други факти, които се определят от гейм-дизайнера. От своя страна, артистичния екип се състои от художници и хора, които се грижат за историята на играта, аниматори, моделисти и т.н. Те са отговорни за изпълнението на графичното оформление и в доста компании имат сравнителна свобода в избора на визията на играта т.е. художниците не се ограничават до строго определен стил. Важно е да се отбележи, че енджинът на дадена игра не се разработва от художниците, а от програмистите.

На върха на пирамидата стои главният дивелопър. Неговата функция е да се грижи за координацията между екипите. Той е човекът, който взима решението дали даден елемент да бъде включен в играта или да бъде изоставен. Естествено,







отговорността за целия проект обикновено пада върху плещите на този човек. Така например, след жестокия провал на Daikatana (ION Storm), Джон Ромеро пое всичките удари на критиката. Резултатът - в момента Ромеро се изживява като звезда със затихващи функции и ужасяваща мания за величие. *Обикновено гейм-дивелопърите имат познания* във всички области на създаването на дадена игра - рисуване, анимация, програмиране и т.н., въпреки че това не е задължителен фактор. Интересно е да се спомене, че много американски колежи откриват специалност гейм дизайн, така че съвсем скоро цялата тази работа ще стане доста професионална.

След като играта е готова, тя преминава в стадий на бета-тестване. Това е кратък период, в който хора, които не са част от компанията, играят играта с цел да открият бъгове, проблеми и дисбаланси. Те изпращат (споделят) своите препоръки към фирмата. Бета тестерите не се занимават с идеи и препоръки за основната концепция на играта, а по-скоро помагат за нейното дозакърпване. Често бетите на нашумелите игри изтичат. Ето защо много компании се ориентират към in-house тестинг т.е. тестерите не получават играта за домашно ползване и я тестват единствено на компютри в компанията. Разбира се, разлива на информация все пак е често срещано явление.

След като стадият на бета-тестинг е завършен, играта се обявява за "златна" и започва процеса на разпространяването й. Това е изцяло работа на разпространителя. Това е фирмата, отговорна за финансирането на даден проект и неговото разпространение по магазините. Разпространителите поемат отговорност и за създаването на даден имидж на играта, както и за връзките с гейм-медиите.

След излизането на дадена игра обикновено финансовите резултати са това, което *определят дали втора част ще бъде издадена* на пазара или не. Това е изцяло решение на разпространителя. Обикновено именно тази фирма запазва името на играта (но не й кода) и има правото да повери на друга фирма разработката на втората част. Пример от съвсем непосредствено близкото минало е случая с Tomb Raider, която беше "отнета" от Core и дадена за разработка на Crystal Dynamics.

При правенето на игрите по популярен лиценз обикновено разработката е свързана с някакъв твърд срок, което обуславя и често ниското качество на игрите по популярни филми/комикси и т.н.

Като цяло, това е което може да се каже за процеса, който любимите на всички ни игри преминават преди да стигнат бял свят. Разбира се, всяко студио си има своите собствени методи, така че не мога да нарека казаното дотук истина в абсолютно всяка част.

Орлин Ялнъзов

CONSOLE

Времето си тече, а NeoGamer продължава да обогатява геймърската ти култура по най-добрия начин, а именно запознавайки те хронологично с всяка една относително популярна конзолна платформа успяла да привлече вниманието върху себе си. В този брой традицията продължава…

Sega Mega Drive

След сравнително успешния първи сериозен опит за пробив на конзолната сцена, Sega не изчака своят Master System да погине безславно, а набързо му спретна негов по-голям брат, който да затвърди марката Sega като надежден конзолен производител. Новата машина дори помогна на Master System на територии различни от САЩ и Япония да се затвърди като конзола първенец по време на 8-битовата генерация. Mega Drive стартира в Япония през октомври 1988 и бива първата истинска 16-битова конзола на пазара (Turbografx 16 е представена като такава, но по късно излиза наяве истината, че всъщност използва два централни 8 битови процесора). Като изненада се приема новината, че в началото на своя живот в родна Япония, Mega Drive бива победен като продажби от своят основен първоначален конкурент Turbografx 16. Това обаче не обезкуражава Sega и година по-късно фирмата прави сериозна крачка, с която цели да осигури по-добър старт на своята система в САЩ - силна рекламна кампания, добри условия за третите фирми производителки и издаването на всички свои аркадни класики във вариант единствено за Mega Drive, като освен, че конзолата е единственото място, на което те могат да се играят, версиите са максимално близки до своя аркаден оригинал. Именно добрите условия за работа от страна на Sega подтикват Electronic Arts да издаде серия от различни заглавия, които да са ориентирани специално към американската аудитория. Конзолата прави дебют в Америка в началото на септември 1989, а в края на следващата година, тридесет трети фирми производителки пишат игри за платформата (за сравнение, по същото време само четири издават заглавия за Turbografx 16). Въпреки страхотните продажби, които постига Genesis (името на Mega Drive в САЩ), платформата няма силно открояващ се, специално разработен за нея продукт, какъвто е Mario за NES например. През 1991, японец на име Уиджи Нака най-накрая завършва своят таен проект, който в последствие осигурява ведро бъдеще на конзолата до края на съществуването й. Sonic the Hedgehog се превръща в икона за Sega и показва истинските графични възможности на конзолата. Фигурата на Sonic бива определена като заместник на Mario за конзолата на Sega и основен коз на компанията срещу задаващия се SNES на Nintendo. В Европа, конзолата бива абсолютен доминант, какъвто си остава дори след появата на SNES. В САЩ Super Nintendo Entertaiment System набира скорост доста по-бързо, но Genesis успява до последно да устои на бурното темпо, което поставя машината на Nintendo. Най-успешната конзолна платформа на Sega е сред малкото черни кутийки станали публично достояние и за българския играч, като може би само оригиналният PlayStation получи по-голяма популярност на родна територия от MD. Заглавията превърнали се в класика през съзнателния живот на Mega Drive определено я поставят сред челниците в общото конзолно съревнование въобще. През годините към конзолата биват прикачени допълнителни хардуерни устройства (преглед в следващите броеве), които обаче повече й навреждат, отколкото помагат. В края на '93 и началото на '94-та, Sega (подобно на Master System) пуска олекотен вариант, кръстен Mega Drive II, който впечатлява с доста по-красивия си дизайн, по-добър куплунг и въвеждането на шест бутонен джойпад. През 1996 година Sega официално прекратява поддръжката на Mega Drive за сметка на конзолата си от ново поколение Sega Saturn и това се оказва преломен момент за компанията, или по-точно за нейното развитие като хардуерен производител като цяло. Въпреки това, огромна популярност, която има MD й осигурява поддръжка до 1998 г., превръщайки я в най-успешния хардуерен продукт на Sega в цялата история на компанията.

HISTORY 3

Neo-Geo

SNK е име, доста познато сред българската геймърска общественост, благодарение на аркадните емулатори за PC и страхотните 2D тупалки и шутъри, които издава компанията. Малко хора у нас обаче знаят, че японците са имали и конзолна платформа, за която се издават заглавия и до днес! Преди нея обаче, фирмата пуска аркадна система, която се нарича MVS (Multi-Video System). MVC позволява на една единствена аркадна машина да се играе повече от една игра. Хардуерът заложен в конзолата е доста близък с този на Mega Drive - 16-битовия Motorola 6800 и 8-битовия Z80 са залегнали и в основата на продукта на Sega. За времето, през което се появява MVS (малко след появата на Mega Drive), те имат необходимата мощ, за да могат игрите разработвани за машината да изглеждат повече от добре, а ниския производствен разход ги прави идеален вариант за SNK. Както споменахме по-горе, същината на платформата се крие в нейната възможност да поддържа четири игри едновременно, като на играча се дава възможност да превключва между която и да е от четирите по всяко време. Носителят на информация при конзолата може да побира до 330 мегабита, или 41.25 мегабайта (в последствие се оказа, че предполагаемия лимит от мегабитове не важи), което осигури на MVS огромно предимство пред своите противници, поне що се отнася до графични възможности на отделните машини. През 1990, SNK пуска в продажба и домашна версия на своята машина, кръстена NeoGeo. Първоначалната цена на конзолата бива 650$, като комплекта включва и една игра - NAM 1975 или Baseball Stars Professional. NeoGeo използва касетки, изпълняващи роля, подобна на своя съмишленик от MVC, но с доста по-висока цена поради голямото количество информация (за сравнение, касетката на Mega Drive побира до 4 мегабайта). В първите си рекламни клипове, SNK нарича своята конзола 24-битова (използвайки комбинацията от 16 и 8 битовите процесори). След известно време обаче, компанията спира своята рекламна кампания, тъй като всички игри за платформата могат да бъдат видени във почти всяка аркадна зала. Големият риск, който поема фирмата, пускайки на пазара толкова скъпа машина, се изплаща донякъде, когато през 1992 тя разработва няколко клонинга на върналият интереса на играчите към аркадните зали Street Fighter 2 на Capcom. Fatal Fury и Art of Fighting стават доста популярни заглавия, които водят до появата на още подобни продукти, сътворени от SNK. Успехът на SNK подтиква компании като Data East също да продуцират развлекателен софтуер за NeoGeo/MVC. Малка революция японците правят със създаването на първата карта за памет, станала неимоверно популярен аксесоар при по-късните конзоли от по-ново поколение като PlayStation, Dreamcast, PS2, GameCube и др. Картата функционира както при домашната конзола, така и при аркадната машина, което предоставя на играча страхотната възможност да съхрани своята игра у дома, а след време и да се изфука на съседа, който кисне в аркадната зала, какви достижения е постигнал на дадено заглавие. NeoGeo е феноменална машина, но високата й цена "привлича" единствено hardcore аркадните играчи, които търсят истинските аркадни забавления в собствения си дом. MVS от своя страна продължава да бъде използван и до днес, бидейки най-дълго "вървежния" аркаден хардуер издаван някога. Просто влез в която и да е аркадна зала и ще забележиш присъствието поне на един представител от класиката на SNK.

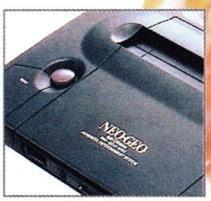
Следва...

Ивайло Коралски

Gens: най-добрият емулатор на конзолата за PC. Gens е Windows базиран и изисква Direct X 8.0.

NeoRageX и до днес е най-съвместимият емулатор за Neo-Geo. Въпреки голямата конкуренция от други емулатори, NRX си остава най-обичаният и употребяван от феновете емулатор за тази платформа.

Mega Drive hardware:
Процесор: Motorola 68000
CPU speed: 7.68mhz
RAM: 64kb
Video Ram: 64 kb
Резолюция: 320x224
Цветове: 64
Полигони: с SVP чип
Спрайтове: 80
Медия: касета

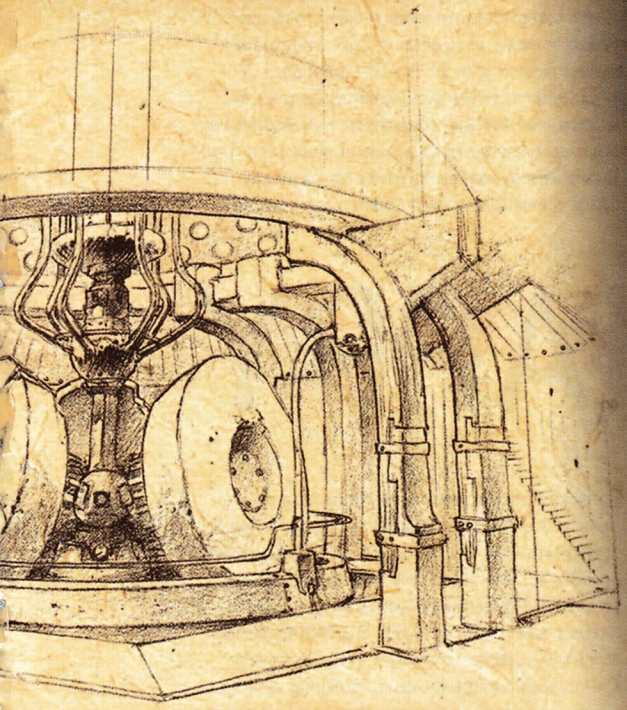


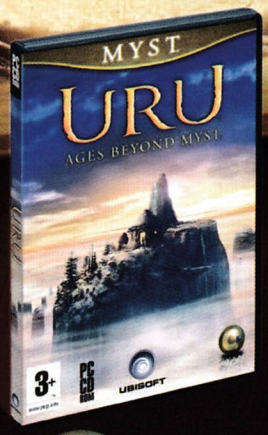
NeoGeo hardware:
Процесор: Motorola 68000/Z80
CPU speed: 12mhz/4 Mhz
RAM: 64kb + 2 kb
Video Ram: 68 kb
Резолюция: 320x224
Цветове: 4096
Полигони: N/A
Спрайтове: 380
Медия: касета

ОТ CYAN WORLDS, СЪЗДАТЕЛИТЕ НА MYST® И RIVEN™

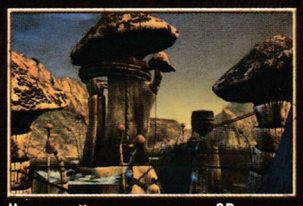
URU™

AGES BEYOND MYST





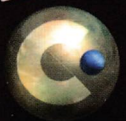
ДОКОСВАНЕ ОТВЪД ПРИКЛЮЧЕНИЕТО



Изследвайте величествени 3D светове

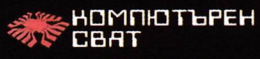
Решете предизвикателните пъзели

Продължете приключението онлайн



CYAN WORLDS

PC CD-ROM



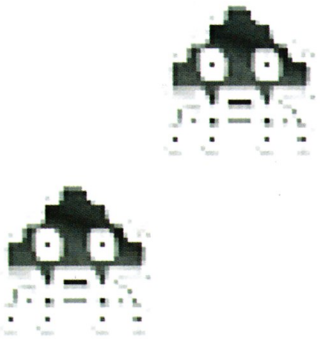
www.bgStore.com

http://uru.ubi.com

UBISOFT™

Uru™: Ages Beyond MYST® Copyright © 2003 Cyan Worlds, Inc. Published by Ubi Soft Entertainment, S.A. All Rights Reserved.Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Uru (TM), Cyan®, and Myst® are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment.

GAMER UNHAPPY



NeoGamer иска да ви представи един не вчерашен ветеран от времето на яйцата и Pacman. Един геймър, посветил много голяма част от живота си в името на игрите, електронните като цяло. Един геймър, който след толкова дълго време и битки е останал фен на една процъфтяваща индустрия, търси лек, едно избавление от затворения кръг на пристрастените, "обречени на виртуално щастие". Това е Eredman.

Всеки, който някога е притежавал конзола, е изпитвал някакво недоволство след закупуването й, било то малко или голямо, в зависимост от геймърския опит и увлечение. Eredman винаги е бил голям фен на beat'em up и straight shooter игрите от времето на arcade машините. С появата на конзолите, той не можеше да се примири с недъгавите, крехки и в повечето случаи ултра лимитиращи геймпадове, продаващи се с тях. Ако някога на българския пазар е имало arcade стикове за конзола, те задължително са били повече от "дървени" или пластмасови, нестабилни и долу-горе красиви, лимитирани с малко бутони или тяхната непрограмируемост. Никога подходящи, никога достатъчно желани. По тази проста причина, Eredman започна да проучва за начин да се направи arcade стик.

Eredman беше много щастлив със саморъчните arcade стикове и един ден, при един възхвален и нелеп залог на Mortal Kombat 3 за Sega Mega Drive, се случи най-кървавата битка в историята му. В залога, Eredman трябваше да спечели 10 от 10 игри без да падне повече от 3 пъти, при това с arcade стик срещу геймпад. Залогът беше за пари, за което не съветвам да се прави между приятели, освен ако не е турнир. По време на загубата, Eredman не искаше и да си помисли за провал. Несъзнателно изразяваше своя Hulk-гняв на джойстика като го удряше с юмруци и длани. Към края на последната игра, свидетелите присъстващи в стаята забелязаха кръв по arcade стика, но Eredman продължаваше, без да обръща внимание на течащата от ръцете му кръв след първата, втората и трета загуба. След раздялата с голямо количество кръвни телца, вбесеният looser започна да затихва в недоволство, омраза и умопомрачение.

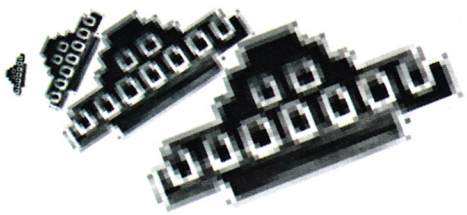
Друг подобен случай доказва лабилността на един геймпад в ръцете на по-мускулести и нервни геймъри. Отново действието се развива по времето на Sega Mega Drive. При една губеща ситуация, описаният в качества геймър в по-горните редове, започва да стиска трибутонния Sega геймпад с две ръце, при което той започва да пращи и пука. Мигновено след това следва удар с коляно, при което геймпада се разделя на две...

В края на 80-те, в България популярността на Pinball машините ли "Флиперите" беше в своя разцвет и тези, които са запознати с механизма на Pinball-а знаят, че последователността и безупречната игра са ключови, ако се търси максималното развлечение, също така придобиващо титлата "маниак". При загубата на тази последователност на действие, Eredman е бил свидетел на взривна реакция тип "Tilt". Играчът буквално вдигна Pinball машината във въздуха и допълнително продължи хоризонтално да я мести, без да остави флипера да започне след tilt. Подобни на тази реакция са присъствали в повечето случаи, когато е имало нефункциониращи или слаби палци. Да не говорим за изгорели светлини и повредени механизми или рампи.,,

Не сте ли забелязали, че подходящите за игра лаптоп компютри винаги са били с по-големи размери и тежест, не по-малка от 2.5кг. Един лаптоп с размери на монитор от 10" или 12" и тежест от 1-2кг би бил идеален за геймъри в движение. Хардкор или аматьор няма значение, възможността един компютър да се пренася с лекота и да предоставя мощност, достатъчна за съвременните игри, винаги е била съблазнителна. Производителите на лаптопи в света трупат какви ли не екстри в техните машинки, но мислят ли те достатъчно за нас, геймърите, пита Eredman? Един геймърски лаптоп се нуждае от монитор с размер от 8" до 12" и резолюция от 1024x768, видео карта с хардуерен T/L и памет от 16 до 32MB Ram, Hard Drive с размер от 10 до 30GB, системна памет от 256 до 512MB, 1xUSB без паралелен порт и docking stations разширения. 1xCD Rom (външен или вътрешен) препоръчително със slot loading механизъм, виждан само в Apple компютрите. Процесора би могъл да спести доста от батерията и размера на лаптопа, ако е ниско волтажен и с ниска работна честота от 1Ghz. Защо процесорите не задържат тактовата си честота като същевременно намалят размерите си със стесняването на транзисторите? Функционалността на един Pentium 4, Athlon XP или Athlon 64 като спецификация и тактова честота от 1Ghz, би била напълно достатъчна. Геймърите се нуждаят от subnotebooks с голяма съвместимост с игри и не голяма универсалност и разширения. Малки размери и високо качество и издръжливост, а не ултра дизайн от пластмаса и тежест, тип Калашников.

Следва продължение...

NeoGamer



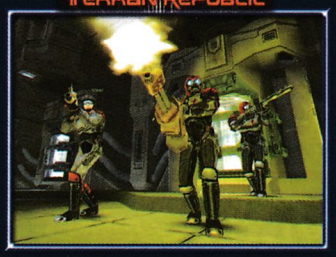
PlanetSide™

ЗА ЗЕМЯ. ЗА НАДМОЩИЕ. ЗАВИНАГИ™.

VANU SOVEREIGNTY

NEW CONGLOMERATE

TERRAN REPUBLIC



Пригответе оръжието си! Време е да изберете страна и да се въоръжите за най-смъртоносния масиран онлайн мултиплейър екшън от първо лице до сега! На чия страна ще застанете?

КОМПЮТЪРЕН СВАТ

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Ubi Soft

РОЛЕВИТЕ СТРАТЕГИИ

Прохладна вечер. Почесвам се по носа, прихлупвам бейзболната капа, наливам си ароматен билков чай (да, бе!) и награбвам клавиатурата. Този път и аз съм на ход да надраскам "feature". Разбира се, статията трябва да стане уникално яка, изцяло издържана в духа на моя неповторим стил... Трябва да се помни с добро поне до следващия Heroes of Might and Magic (HoMM). Докато се мъча да отлепя пръстите си от клавишите (снощи ги почерпих с лимонада), ми хрумва гениалната идея да пиша за ролевите стратегии; за игрите, които имат чудодейната сила да превърнат и най-сакатия, вълнсал леймър в прославен генерал, запазил в историята солидно място за своята нескромна личност. Кой не би искал да се изживее като някой от прочутите пълководци от сорта на Александър Македонски и Наполеон Бонапарт? Пък и словесният терен за подобни статии е добре отъпкан и трудно бих могъл да направя грешна крачка, освен ако не съм твърде кривокрак по природа (а аз не съм).

Двете живописни пички, които в момента преминаха като на парад пред моя очарован поглед, ме подсещат да започна моята статия с разяснение на двете основни разновидности в жанра: реалновремевите ролеви стратегии (real-time role playing strategies - RTRPS) и походовите ролеви стратегии (turn based role playing strategies - TBRPS).

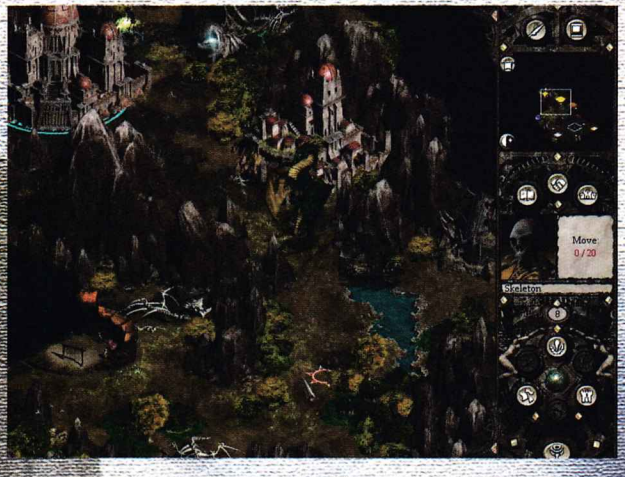
В RTRPS-ите основната тънкост на геймплея се състои в това, че противникът ти се развива едновременно с теб. Ако оставиш играта да си тече и направиш незабравим нощен rush при готината си съседка, трябва да ти кажа, че после дори да си си поправил дрехите, в игралния свят твоите съперници са те заварили по бели гащи и са теглили ножа на виртуалното ти кралство. Правило № 1: дори когато отскачаш до WC-то да освободиш напрежението, не забравяй да чукнеш паузата! В RTRPS-ите трябва да мислиш супер бързо и да действаш светкавично, защото всяко едно изкусително бъркане в носа или почесване може да ти коства играта.

За разлика от тези дяволски бързи стратегии, TBRPS-ите са игри за спокойни пичове и пички, които обичат дълго да мъдруват върху различни варианти за развитието на базите, набирането на ресурсите и натрупването на войските. В тези ролеви стратегии ти и твоите противници редувате своите ходове за определено или неопределено време. Тук бързата мисъл слепи ги рожда, а истинските професионалисти мислят своята стратегия и тактика за няколко хода напред. Правило №2: при TBRPS-игрите използвай пълноценно предоставеното ти време за размисъл: след като създателите са измайсторили геймката си като походова стратегия, значи са имали нещо предвид.

И така, често се спори кой тип ролеви стратегии е по-добрия, кой изисква повече находчивост и повече мисъл и кой по-малко. След кратка консултация с моята сънлива котка, която хич не я ебаваха моите геймърски вълнения, съм принуден да призная, че по-безсмислен спор от този едва ли съществува. Всяка една игра си има определени правила, те важат за всички, които я играят, така че зависи от класата на противниците дали ще бъдеш поставен на тясно да дадеш най-доброто от твоите умствени способности.

Времето се изсулва, doc-чето на Word-а се запълва с черни гарги, а токущо получих и SMS от Павката. Мдаа, човекът е строг, но справедлив и аз ще трябва да се вместя в предоставените на моя хаотичен произвол две страници "бай ол мийнс несъсъри" (на всяка цена). Ето на, пак задълбавам където не трябва, аре да минавам към кратката история на жанра, че място не остана!

Мозъкът ми трескаво препуска назад в годините, а съзнанието ми се опитва да изрови точните спомени измежду тоновете инфо за игри в моята печена геймърска памет. В моето начало с походовите стратегии бе Warlords. Преди десетина години тази игра се наслади на своя заслужен успех и бе последвана от глутница жадни за признание и пачки TBRPS-и. Измежду тях заблестя звездата на първите две HoMM-игри (особено на втората). Създадени през 1995 и 1996 година, творения на New World Computing feat. 3DO предизвикаха треска за походови стратегии, която бе ликвидирана от третата игра от поредицата. HoMMIII и до днес се счита за от



Да бъдем генералисимуси за 100-тици часове...

множина за безспорната numero uno сред TBRPS-игрите. Геймка с почти неограничен във времето геймплей, HoMMIII е единственото заглавие, в което дори след дългогодишно разцъкване можеш да откриеш нещо ново, заслужаващо лудият HoMMIII-фен отново да се събуди в теб. След два достойни за играта експанжъна (Armageddon's Blade и Shadow of Death), 3DO започнаха да лежат на стари лаври. Този изтъкнат мързел им изигра лоша шега. Противоречивата HoMMIV и последвалите я два експанжъна (които дори не си струва да споменавам) не успяха да реабилитират славната поредица. Сега 3DO са извън играта, а на хоризонта се задава HoMMV, макар и в гейм-менюто на друга компания.

Докато HoMMIII дъвчеше лъвския пай от пазара, за второто място се сбориха някои от по-добрите игри от жанра: Warlords, Disciples, Age of Wonders-игрите.

Warlords-серията не се даде лесно на Heroes-а, а и продължи да се развива в правилната посока. Warlords IV като нищо може да катурне HoMMIV от трона, и то ако той вече не бъде зает от Age of Wonders 2, придобила култов статут след излизането на експанжъна Shadow Magic. Край тези две заглавия дебне и поостарялата Disciples II, но ако скоро не се заговори за Disciples III, тази походова ролева стратегия няма как да се превърне в достоен конкурент на Warlords и Age of Wonders.

По отношение на реалновремевите стратегии, в лагера коли и беси Blizzard. Ако има геймър, който не е чувал каквото и да било за Warcraft и Starcraft, то той заслужава да бъде изнасилен от десетина grunt-а, подсилени с bloodlust!! Неповторимият стил на Blizzard се заключава в безобразно вманиачаващ геймплей, добър баланс на расите и единиците невероятните филмчета, хвърлящи в екстаз геймърите между мисиите. Warcraft III подготви почвата за Starcraft II, но в типичен "близардски" маниер пичовете от компанията засега устояват на изкушението да си развържат езиците.

Като алтернативно занимание за феновете, които някак си успяваха да се откъснат от магията на Blizzard, се очертаха "Ейджовете". Age of Empires II не притежаваше лудия геймплей на Warcraft, но имаше достатъчно достойнства, които му отредиха водещо място в класацията на реалновремевите стратегии. Последвалата Age of Mythology предложи осъвременена графика, доста по-раздвижен геймплей и много живописни единици, които се колеха с приятни за окото движения. Играта се сдоби и с експанжън, който добави нова раса и най-смъртоносните същества в митологичния свят - титаните.

Следвайки моя хищен инстинкт, на трето място поставям недооценената от геймърите Battle Realms на Liquid Entertainment. Ако си пропуснал тази реалновремева стратегия, бегай да я изиграеш, или поне спри своето внимание на нейния експанжън Winter of The Wolf.

Дано ми простиш, че пропускам величави заглавия като Dune и Command and Conquer-серията, но както споменах по-горе, мястото ми е доста ограничено. Затова ето ти един кратък списък на други компютърни ролеви стратегически походови и реалновремеви заглавия, на които е добре да хвърлиш поне един поглед: родните Tsar и Celtic Kings, двете походови Etherlords, реалновремевите Warlords Battlecry-игри, Stronghold-а, Empire Earth, Kohan-геймките, Caesar и всички останали стратегии, които по един или друг начин успеят да ти събудят любопитството.

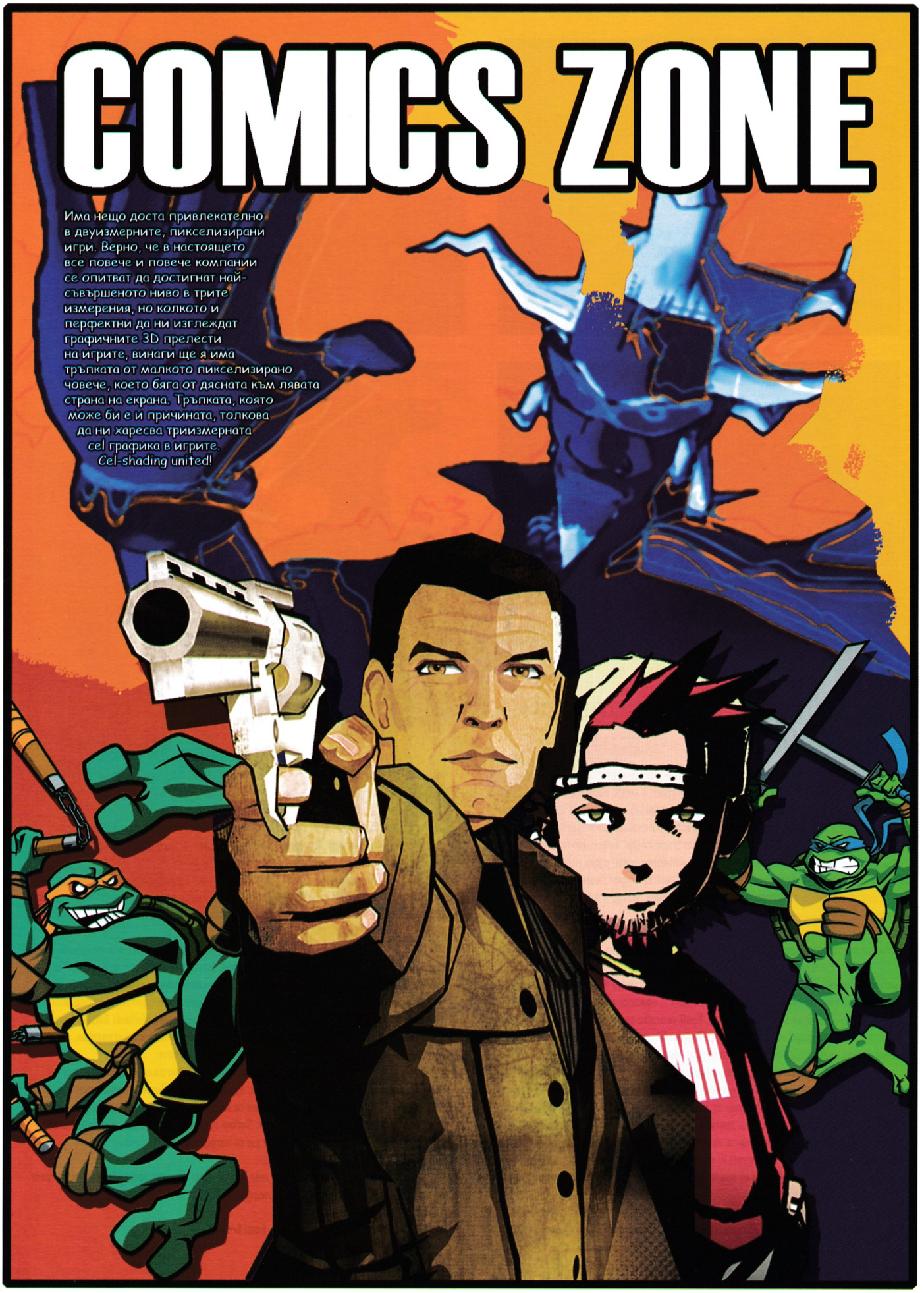
Ами това е, един кратък и неангажиращ поглед върху света на компютърните ролеви стратегии. Ако някога в NeoGamer отново започнем да бласкаме километрични фийчърси, ще се включа с една доста по-подробна, разточителна и енциклопедична статия. Засега толкова от мен и да не забравиш да скиваш Battle Realms, защото наистина ще се накефиш!

Очевидно е, че при PC-стратегиите има чудовищно голямо разнообразие, как стоят нещата при конзолите, ще видим в следващия брой.

Боян Боянов

COMICS ZONE

Има нещо доста привлекателно в двуизмерните, пикселизирани игри. Верно, че в настоящето все повече и повече компании се опитват да достигнат най-съвършеното ниво в трите измерения, но колкото и перфектни да ни изглеждат графичните 3D прелести на игрите, винаги ще я има тръпката от малкото пикселизирано човече, което бяга от дясната към лявата страна на екрана. Тръпката, която може би е и причината, толкова да ни харесва триизмерната cel графика в игрите. Cel-shading united!



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

|Формат: PS2 (ревю), Xbox, GC, PC, GBA |Производител: KCES |Разпространител: Konami |Жанр: beat 'em up

Вероятно от скука, а може би заради носталгията по безвъзвратно отминалото време на двуизмерните beat 'em up игри, Konami реши да вдъхне нов живот на позабравените костенурки-нинджа. Първоначално комиксови герои, зеленокожите мутирали симпатяги се сдобиха със световна слава през 1987 година, когато комиксът прерастна в анимационен сериал. Популярността им достигна изумителни размери и породи дъжд от екшън-фигурки, плакати, значки, книжки, няколко видео-игри и дори два игрални филма, като във втория от тях си развяваше перчема Vanilla Ice (на млади години). Постепенно славата на черупчестите нинджи отшумя, а мястото им бе заето от нови любимци. Ето че 15-тина години по-късно Konami ги изтупа от прахта, махна паяжините и си опита финансовия късмет с една чистокръвна beat 'em up игра. Всеки един такъв опит за завръщане към добрите стари времена е похвален, но това не е гаранция за качествата на предлагания продукт.

Възможно е част от нашите читатели да са били твърде малки или твърде големи по времето, когато анимационните серии за подвизите на костенурките се въртяха и по българската телевизия. Друга част (дъртите геймъри) пък може да са го пропуснали, защото са били твърде заети (Атари 2600, правешки сандъци, аркадни зали).

Накратко, костенурките-нинджа са си били обикновени костенурки, когато радиоактивно изтичане ги превръща в мутанти. Горките земноводни заживяват в каналите, където ги намира мутиралият по подобен начин плъх Splinter и ги научава на бойни изкуства. Костенурките стават супер-костенурки, които защитават правдата и нарират задниците на градската измет, дръзнала да наруши реда и законите. Редовен техен клиент е злодеят Shredder, който се пръква от Измерението X с един говорещ мозък (Krank) и привлича за каузата на злото местни банди. Други популярни лица от костенурчата сага са журналистката April O'Neil и леко мръдналият боец с хокейна маска на мутрата Casey Jones. Не става ясно защо костенурките са нинджа, нито пък защо толкова много обичат да похапват пица, но така или иначе те са в основата на няколко видео-игри, една-две от които са сравнително добри. Какво са създали Konami?

TMNT е типична beat 'em up игра, която няма за цел да затормозява геймърски мозъци. Освен посоките на джойпада играят четири бутона: за атака, специална атака, скок и мятане на нинджа-звезди. Има стандартни комбинации от удари, а по начин на игра четирите костенурки почти не се различават една от друга. Мисиите са разделени на няколко области, които трябва да се прочистят от злодеите, разположени в тях. Понякога се появяват тренировъчни dojo-мисии, в които юначната ти костенурка трябва да изпълни поставената ѝ от Splinter задача (например потрошаване на предмети или врагове за определено време). Ако успееш, твоята нинджа научава нова атака, или пък повишава някой от показателите си. TMNT се минава от феновете на жанра за нула време, което ме кара да поразмишлявам върху продължаващите опити на големи гейм-компании да цоцат финикийски знаци от геймърите за щяло или нещяло.

В играта има VS. режим, където можеш да размажеш някое твое приятелче, ако ти образува нерви в стандартния режим (в който също може да играят двама души). Много скоро обаче ти става ясно, че тази опция е направена колкото да я има, защото двустранните битки приключват изключително бързо.

Добре, че в TMNT има и нещо, което отговаря на реномето на Konami, защото никак не ми се иска тотално да оплювам игра, дело на компанията, създала шедьоври като Metal Gear и Castlevania-игрите. Най-яката съставка на играта е нейната графика. Красивият cel-shading с комикс-привкус и изпипаните кът-сцени са най-големите плюсове в графичното изпълнение на TMNT. Те обаче не са достатъчни за зарибяването на фенове, които много-много не се впечатляват от мутирали костенурки, похапващи пица и ръсещи лафове.

Като стана дума за лафовете, ще вметна няколко приказки за музиката и звуците в TMNT. За тях своя принос са дали озвучителите на героите от анимационния сериал, но репликите са сравнително малко на брой и скоро писват на всеки пич, разцъкващ играта. Музиката е динамична, но не е нещо запомнящо се.

Много се чудя каква оценка да шатна на TMNT. Играта е забавна, но къса и не предразполага към многократно преиграване. Ако си загорял за beat 'em up, Chaos Legion (след TMNT съм готов да ѝ вдигна оценката с цяла единица!), че дори и Bouncer са за предпочитане пред това черупчесто творение на Konami.

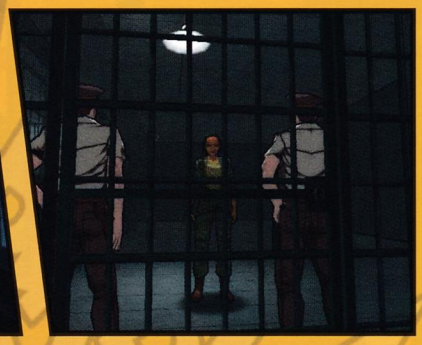
Боян Боянов

TMNT е средностатистическа beat 'em up игра, която може да се гордее единствено със своята cel-shading графика. Нищо повече.

6.8

XIII

|Формат: PC (ревю),PS2, Xbox, GC |Производител: UbiSoft |Разпространител: UbiSoft |Жанр: Екшън



Добри времена настанаха за Ubi Soft на страниците на NeoGamer. Франсетата за втори пореден път ще получат реклама на първа корица абсолютно безплатно (хехе, само не ме питай как съм се сдобил с онази симпатична виличка на морето). Наистина силна поредица като се има в предвид, че след Prince of Persia всичко друго би трябвало да остане в сянка. Похвално за този разпространител е, че все още държи на компютъра, който е най-разпространената игрова платформа у нас и това е идеална възможност за повече родни геймъри да усетят пъстрата вселена на малките "кутийки".

XIII на пръв поглед е типичен FPS на шпионска тематика от рода на 007 или NOLF. Използван е Unreal Warfare engine, с който студията на Ubi творят графични магии още от Splinter Cell насам. Като заговорих за визия направо стигам и до най-впечатляващата страна на играта. Аз лично за първи път се сблъсквам с похвата за визуализиране на 3D обектите като рисувани на ръка 2D картинки и е малко да се каже, че съм възхитен. 3D все още не е достигнало перфектност и доста често съм се нервирал от ръбати модели и нискодетайлни текстури. Е, в XIII ако някоя муцуна е ръбата, това е защото точно така трябва да изглежда. Така се разбива на пух и прах стремежа всеки следващ FPS да изглежда колкото се може по-реалистичен, което за сега е недостижимо, защото все пак наблюдаваш действието върху равната повърхност на екрана си и го управляваш с геймпад или мишка, което е много далече от виртуална реалност. За сега не разполагаме с някакви сложни апаратури, които да прескачат сетивата и да прожектират картини, звуци и усещания директно в мозъка. При наличните технологии по-удачно е да въвлечеш играещия във фиктивния свят със средства познати от векове. Говоря за нещо като добра книга... или комикс.

И така, пускайки си играта, пред теб се разтварят страниците на комиксова книжка от ново поколение. Завръзката в сюжета е преразказана точно от колегата Мартин в брой 4, така че няма да се спирам на нея. Най-общо това е интелигентен политически трилър, базиран на френски комикс, който ще те погълне изцяло с динамиката на обратите си.

Разгръщайки страниците ще усетиш, че баланса между реализма и фантастичните свръхспособности на обучен агент е изцяло в полза на геймплея, който не се накъсва от типичните за жанра периодични quick save и quick load. Това е благодарение на конзолния тип checkpoint система за запис и още един фактор, на който ще обърна специално внимание в следващите редове. Авторите много умело са използвали факта, че XIII е игра-комикс и са интегрирали в геймплея непрекъснато изкачащи допълнителни кадри по краищата на екрана, които ти подсказват за събития непопадащи в зрителното ти поле. Така можеш да разбереш, че в съседната стая трябва да влезеш подготвен, за да зашеметиш някой пазач и грабваш близкостоящия стол, за да го използваш за целта. Когато се готвиш да проникнеш в някоя база, малък стори-борд в горната част на екрана ти показва разположението на вражеските сили и имаш време да прецениш дали ще успееш да се промъкнеш незабелязано или ще използваш груба сила. В разгара на напечена престрелка, когато враговете изскачат от различни страни, стесняваща се четириъгълна рамка показва местоположението на по-трудно видимите от тях, заели позиция върху някой хълм или мост. По същия начин ти се показват и заобикалящи те обекти като столове и бутилки, които можеш да използваш за зашеметяване или се очертават местата където можеш да използваш джаджи от рода на кука за катерене. Всичко това се обяснява със свръх-чувствителните сетива на агента, който знае как да реагира във всяка ситуация. Тези помощни средства ти позволяват да се вживееш напълно в ролята му, макар и да не притежаваш

подобни сетива. Вярно е, че така много се улеснява прогреса ти, но пък играта се превръща в чист поток от почти аркадно забавление. Удоволствието се подсилва от бонус кадри, течащи след всяко виртуозно изпълнение. Например, уцелиш някой с headshot и три кадъра отгоре ти показват в близък план агонията на жертвата. Друг елемент от комиксите, вграден и в геймплея и в цялостната визия, е визуализирането на почти всеки звук в изскачащи надписи. Стъпки, смъртни крясъци, взривове и картечни изстрели се съпровождат с "Tap-tap", "Aaaargh", "BOOOOM" или "Ta-ta-ta-ta" и допълват визуално-звуковата феерия. Благодарение на дългия си тренинг, XIII е развил шесто чувство и усеща приближаващите се стъпки зад стената, а ти ги усещаш по появяващите се "tap"-чета. В процеса на игра, агентът с изтрита памет постепенно си спомня някои откъси от миналото и едновременно с това преоткрива неподозирани свои заложби. Освен шестото му чувство, постепенно се възвръщат уменията му да се прицелва по-точно със снайпера, да ходи почти безшумно, да издържа по-дълго под вода и т.н. Те обаче се развиват от само себе си и дори може да не разбереш за това, но със сигурност ще почувстваш подобрението след като трябва да се справяш с все по-силни противници.

Типично за една шпионска игра е обикалянето из значително количество различни локации. Като се започне от красив плаж, мине се през банка, заснежени планини, пустини, секретни военни бази, та дори и в подводница. Cell-Shaded стила придава на всички местности, независимо открити или закрити, доста красив вид.

Сега се опитвам да открия някакви недостатъци в играта и не успявам. Колеги, играли конзолните версии се оплакват от някакъв лаг в прицелването, но в PC версията той изцяло липсва. Управлението е като на абсолютно нормален FPS. Леко неудобното боравене с инвентара в началото дразни, но се свиква бързо, особено ако разполагаш с колелце на мишката. Сигурно е въпрос на личен вкус и някой друг би се отегчил от играта, но за себе си трябва да кажа, че с кеф си изиграх XIII, макар FPS-ите да ми бяха писнали до втръсване. Играта бяга от стандартните за жанра типове ситуации, или ако ги използва, са придобили съвсем нов облик. Например познатите stealth мисии (в тях обикновено трябва внимателно да прецениш всяко движение на врага и да го отстраниш безшумно, но и доста често изпадаш в нервна криза поради изключително завишената трудност) в XIII се минават привидно интуитивно и без особено напрягане, но със запазено удоволствие от постигнатото. Уважавам трудните игри от рода на Thief, но понякога просто е достатъчно да изпиташ тръпката и да останеш доволен от себе си.

В мултиплейър освен Capture the Flag, Deathmatch и Team Deathmatch има и начин на игра, наречен Sabotage, подозрително приличащ на Counter-Strike, но все още доста небалансиран и подлежащ на доизглаждане в следващите пачове. Разликите с CS са, че трябва да се поставят цели три бомби в лагера на защитниците и оръжията са предварително разпределени за двата тима с идея за баланс. Във всеки случай е доста забавно да смажеш криво нарисуваната мутра на съседа в едно смъртно мачле с леещи се наоколо потоци от кръв. А ако съседа липсва, можеш да потренираш с вградените ботове.

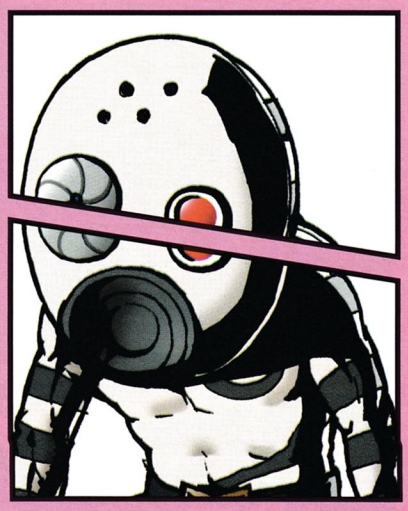
Влади Юлианов

Мултиплейърът на XIII със сигурност остава в сянката на великолепната сингълплейър кампания. Творението на Ubi Soft е сред най-добрите FPS за тази година.

9.0

VIEWTIFUL JOE

|Формат: GameCube (ревю) |Производител: CAPCOM |Разпространител: CAPCOM |Жанр: Екшън

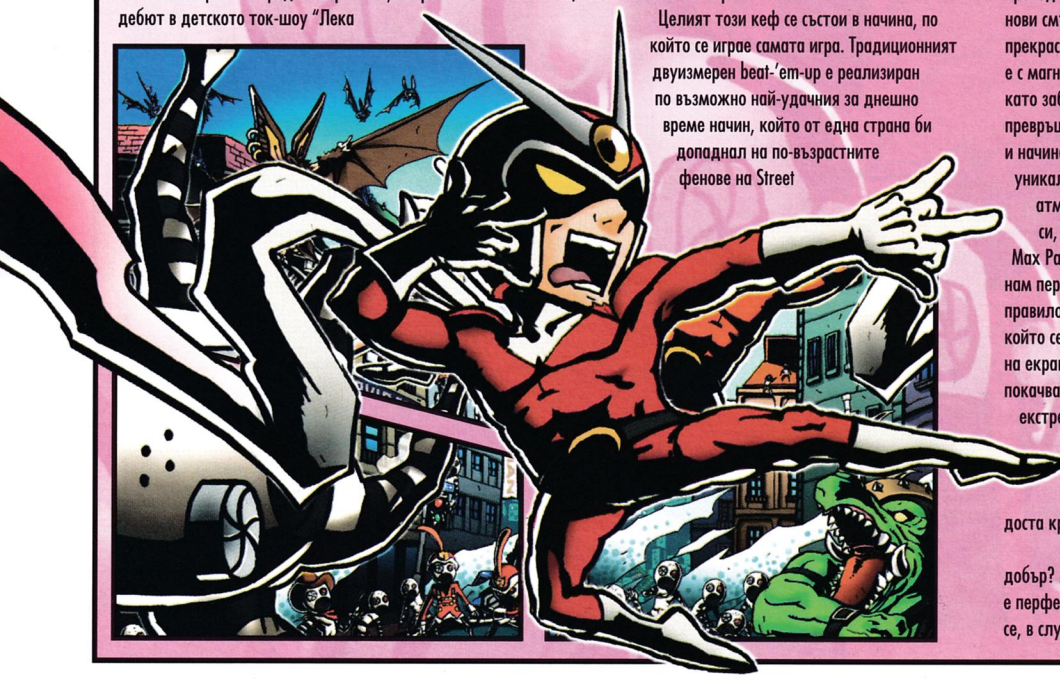


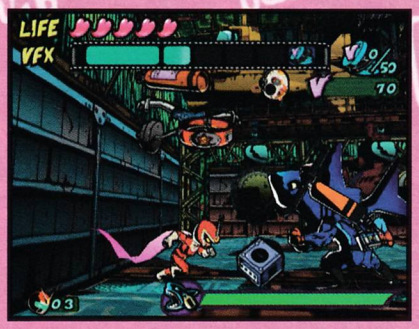
GameCube повтаря съдбата, споходила неговият предшественик Nintendo 64, да не бъде ултра популярна платформа за игри сред масовия играч, но за този, който е избрал сериозния геймърски път, 128-битовия мъник е задължителен атестат, ако вижда в себе си наченки на сериозна геймърска натура. Metroid Prime и Legend of Zelda: The Wind Waker все още са сред заглавията, които NeoGamer не престава да дава за пример на младо и старо - факт, който сам по себе си говори за качеството на двата GameCube мастодонта. Е, NG мисли, че е на път да се появи и трети такъв, който дори не разчита на стари лаври спечелени от предишни творения от същата поредица, а е напълно оригинално, прясно излюпено малко бижу!

Viewtiful Joe - това име на видео игра ли е? Ако бяхме засекли подобно име без наличието на допълнителна информация, която да подсказва, че все пак си имаме работа с видео игра, то при всички положения мисълта ни щеше да ни заведе до идеята, че става въпрос за поредното филмче, направило дебют в детското ток-шоу "Лека нощ деца". Да, ама не - новият продукт на Capcom не само ни принуди бързо, бързо да забравим за "Лека нощ деца" историите, но с него изгубихме връзка с реалността! След бурното начало ще понамалим леко темпото, представяйки Джо - младеж средна класа, който обича да гледа филми (особено такива, в които главната роля е предоставена на неговият фаворит, Capitam Blue). Завеждайки своята любима Силвия на поредното приключение на неговия "Син Капитан", нещо ужасно спохожда младия наивник. Основният гадняр във филма надделява над "капитана" и (странно) сграбчва неговата френдка направо от мястото й, засмуквайки я към самия филм… Джо не остава по-назад и също бива въвлечен в цялата история - и той е засмукан, подобно на неговата приятелка в налудничавия екшън спектакъл. Естествено, трябва да я измъкне от лапите на непредполагащия какво го очаква злодей, дръзнал да се намеси в личния живот на Джо. А ти приятелю, ти ще се поболееш от кеф!

Целият този кеф се състои в начина, по който се играе самата игра. Традиционният двуизмерен beat-'em-up е реализиран по възможно най-удачния за днешно време начин, който от една страна би допаднал на по-възрастните фенове на Street of Rage и Punisher, а младото поколение играчи биха подскочили от изненадата, поднесена им от нехарактерния (за 2003) тупалков стил. В началото Джо раздава правосъдие по махленски, или казано по друг начин - използва единствено и само своите юмруци и къси петали. С увеличаването на своя преход обаче, "тигърът" може да закупува нови и нови смъртоносни хватки, всяка една анимира по прекрасен, абсолютно зарибяващ начин. Самият екшън е с магнитут от 100 по скалата на Рихтер, а добавки като забавяне, забързване на времето и zoom функция превръщат Viewtiful Joe в уникат! Уникален е също и начина, по който Джо рита задници на поразия, уникален е дизайна на персонажите, уникална е атмосферата! Пусне ли в действие VFX хватките си, младият бияч може да засенчи светила като Max Payne, Solid Snake и още една плеяда познати нам персонажи с неограничени възможности. По правило, VFX си има определен период на действие, който се измерва в скала намираща се в горната част на екрана. Събирайки 50 v-точки, VFX скалата се покачва, а следователно и продължителността на екстремните изпълнения на екрана се увеличава. VFX движенията играят основна роля във Viewtiful Joe, позволявайки на играчът да изпраща в отвъдното своите противници по доста креативен начин.

Джо, мисля, че не съм достатъчно добър? NeoGamer обича трудните игри, а Viewtiful Joe е перфектният пример за подобно заглавие. Разбира се, в случая най-важна е тънката граница между





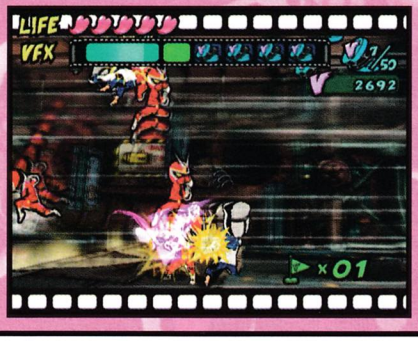
безумната трудност и надъхващата те за повече игра такава. При новото творение на Capcom, би псувал доста често, но финалният изблик на отвращение никога не би те споходил. Целта на занятието е да научиш цаката на всеки един отделен противник. Ако използваш типичното за слабия играч масово помпане на всички бутони, то ядовете ще те обгърнат твърде бързо. Макар и екшън заглавие, във Viewtiful Joe има и наченки на пъзел елементи. Редно е да споменем, че 98% от тях са свързани с VFX възможностите на Джо.

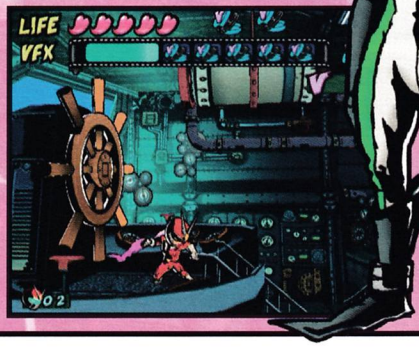
Графиката на играта е... как да го кажем... Viewtiful! Cel-Shaded графиката е добре пипната, макар и да не достига нивото на тази, красяща заглавия като Jet Set Radio Future или Legend of Zelda: The Wind Waker. Кадрите за секунда са постоянна величина дори и при честите масови натоварвания на екрана. 60-те кадъра за секунда падат само ако преднамерено играчът забави времето, което от своя страна е нарочно търсен от японците ефект. Анимациите са ефектни, а дизайнът на Джо и останалите гадини, взели участие в играта, е истински шедьовър. В редакцията дори се появи версия, че с подобен външен вид на своите герои, Capcom е целил да бъзикне леко, филмови тийн творения като Power Rangers.

Звуковото оформление е добро, отскачащо от време на време до отлично в определени моменти. Гласът на Джо е ултра прилягащ на външния му вид, а този на неговата половинка също не остава по-назад. Самата музика е готска и определено спомага за оформянето на запленителната атмосфера, която ще те обгърне, влезеш ли под костюма на Джо.

Въпреки буреносните облаци надвиснали над GameCube, продължава ли конзолата да бълва заглавия с подобно качество, то неминуемо тя ще има шанс да бъде нещо повече от подгласник на PlayStation 2 и Xbox извън пределните на Япония. Viewtiful Joe е голяма игра, макар че на пръв поглед, леко несериозната визуална облицовка, музикалната насоченост и излъчване могат да подлъжат потенциалния купувач, че заглавието на Capcom е поредния продукт в стил Wario World, който ще забравиш още преди да си го завършил. Принципно слаба страна в начина на игра, визията или звука така и не открихме, друг е въпроса, че ако си играч, който се сблъсква за първи път с подобен тип заглавие, то Viewtiful Joe за теб може да е пълен боклук, за който никога не би платил и пени. Знай обаче, че Viewtiful Joe влиза в тройката на GameCube заглавията до момента, което означава само едно - изиграй играта и след това пак ще си говорим...

Ивайло Коралски





Голямото завръщане на Capcom, или буреносната атаката на Джо? И двете важат в пълна сила. Екшън игра, влизаща в топ 3 на GameCube заглавията от раз!

9.0

JET SET RADIO FUTURE

|Формат: Xbox (ревю) |Производител: Smilebit |Разпространител: SEGA |Жанр: Екшън-Платформа

Преди да ни обвиниш в неактуалност, сме длъжни да предупредим - Jet Set Radio Future действително не е заглавие първа младост, нито пък е поредният комерсиален боклук, бурно рекламиран с идеята, че ще промени жанровата действителност из основи. Вероятно JSRF дори не е твоята игра! Какво ни кара тогава да представим един поостарял, некомерсиален продукт, който може въобще да не ти се понрави? Fun-ът приятелю, fun-ът е движещата сила в игрите, или поне така NG мисли, именно той е причината да четеш този материал в момента. Материал, посветен на поредното без-аналогово творение, представено на страниците на списанието. NG мисли, че е по-добре да поразшири мирогледът ти с маниакално сполучлив продукт, за който прилагателни като остарял, неактуален, безидеен и клиширан не важат - продукт, който успешно се вписва в представата на NeoGamer за Истинските игри.

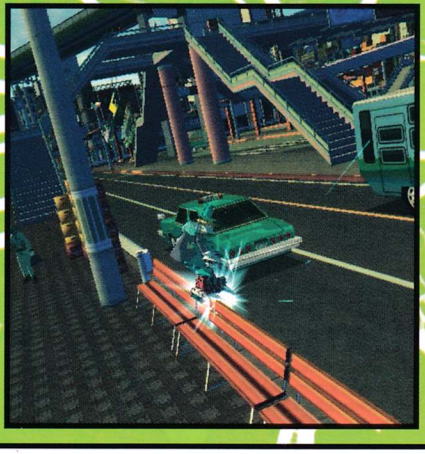
Jet Set Radio Future е продължение на не по-малко неизвестния за българския играч негов Dreamcast побратим, Jet Set Radio, който от своя страна беше първата игра въвела графичната технология cel-shading такава, каквато я познаваш и до днес. Не знаеш що за графичен похват е това? NG отговаря точно и ясно, без излишни усложнения - използван ли е този визуален прийом, на екрана "скитат" 3D създания, които в същото време съмнително наподобяват тези, които са типични за телевизия като Cartoon Network например. Схващаш, нали?

Идейно, JSRF гази! Ъндърграунд радиото Jet Set Radio е групировка, която освен че не излъчва новите хитове на Бритни, Агилера, младия Иглесиас или Джъстин Тимбърлейк, обича да разкрасява улиците на съвременно Токио (странно, в оригинала същият град се казваше Токиото) посредством своите цветни спрейове, или казано друго яче - графит-бабаити с доста изкривена музикална насоченост. Първоначално, бандата предвождана от Професор К (сменил цветът на косата си между двете части) наброява три индивида, но с времето, ако си достатъчно добър със словореда и най-вече с "кънките", поддръжниците, защитаващи идеалите на "професора", ще нараснат в предостатъчни количества, подтикващи към полуда останалите банди, които целят да оставят своите отпечатъци по улиците на Токио. Органите на реда също се включват в мелето, използвайки всички налични им техники за отстраняване на уличните паразити. И тъй, рисуваш, изпълняваш движения, от които дори на Тони Хоук биха му настръхнали косите, отстраняваш останалите групировки, винаги оставяш куките с пръст у г** - готско, нали? Всичко това се разиграва на фона на умопомрачителна визуална феерия, която и до ден днешен, в много аспекти си остава недостижима. Терените са огромни, в пъти по-големи от тези, които бяха в оригинала, числеността на купищата пищящи люде е още по-висока, кадрите за секунда са скочили от 30 до 60 в JSRF. Покъртително оригиналния арт, който е намерил място в JSRF би прилепнал както "мокра фланелка на пищна мома" на играчът, търсещ нещо повече от 1 билион полигона без наличието на каквато и да е наченка на художествения елемент, какъвто в продукта на Smilebit е достигнал предела на допустимото. Управлението на героя е адски интуитивно - с аналога "търкаляш" моментния твой избраник, а с десния спуск драскаш по стените обаятелни картинки. Събереш ли десет спрейчета, с бутон "B" можеш да дадеш силен тласък на момъкът или девойката, с които "боядисваш" в дадения момент, а красивият визуален ефект ще ти даде предпоставката да похабяваш не веднъж и двеж по десет боички наведнъж. Триковете, макар и да не играят важна роля, са приятна добавка към солидния начин на игра - след известно време, чупките ще са основната причина да се завърнеш за N-ти път към JSRF. Леко разочарование за феновете на оригинала може да се стори приумицата на Sega, да замени стария начин на рисуване с нов, който верно, улеснява задачата на начинаещия, но за дърти фенове на Jet Set Radio, това е крачка назад. Просто различните движения, които се изпълняваха с аналога даваха усещането, че самият ти рисуваш графити под носа на настъпващите части на реда. Подобна трътка в JSRF не би доловил.

Музикалното оформление веднага получава десятка - стиловете вариращи между industrial и Seatle alternative rock, както и drum & base поразквасен на места с bigbeat въвличат играча толкова дълбоко в ямата наречена JSRF, че виждам как повечето фенове на гореспоменатите музикални стилове вече дирят саундтрака на играта, без никакво съмнение влизащ в десятка на най-добрите такива съставени за видео игри. Актьорите, озвучили JSRF, имат безупречно звучене, което се вписва отлично с безумно подходящия за играта музикален съпровод.

Ако Halo е комерсиална предпоставка №1 за закупуване на Xbox, то Jet Set Radio Future е първата некомерсиална такава. Играта в продукта на Smilebit е в огромни количества, визията е неповторима, такъв е и саундтрака на играта - вярваш ли, че си широко скроен играч, е престъпно да пропуснеш този малък диамант, който премина така незабелязано преди време и поради тази причина, може да попречи да дочакаме ново продължение, което действително ще бъде жалко...

Ивайло Коралски



Различната игра, която толкова време ти е убягвала е тук. Продължителността на историята и предизвикателствата ще те задържат с месеци пред телевизора.

9.1

ТЕСТ ЗОНА ▷▷

Системата на оценяване на NeoGamer се отличава с това, че е максимално обективна. За разлика от фалшиво изградената представа, че една средна игра трябва да има оценка 7.0, ние оценяваме средните игри със среден рейтинг, а именно 5.0.

Страшна лудница е да си геймър в края на годината. През ноември и декември всяка една компания разкрива картите си и пуска на пазара ключови заглавия с цел да постигне максимални продажби, а същевременно с това да подобри и финансовото си състояние. В тази връзка е доста трудно да повярва човек, как Take 2 нито един път не отложиха Max Payne 2 и дори напротив - пуснатата игра се оказа ако не по-добра, то поне на нивото на оригинала, а той си беше на доста високо, трябва да признаем. Activision се откроиха с Call of Duty - първата наистина интригуваща военна игра от доста време насам и Tony Hawk's Underground - най-доброто виртуално развлечение за заклетите скейтъри. Разбира се, не можем да пропуснем Konami с брилянтните Castlevania: Lament of Innocence, Pro Evolution Soccer 3, Silent Hill 3, Boktai: The Sun Is in Your Hand, не толкова очарователните Teenage Mutant Ninja Turtles и Apocalyptica, както и останалите, сред които Electronic Arts, Ubi Soft, Sega, Eidos, SCEE и Capcom, без които месецът нямаше да е толкова забавен.

9.6 - SSX3
9.5 - Call of Duty
9.4 - Pro Evolution Soccer 3
9.2 - Castlevania: Lament of Innocence
9.1 - Jet Set Radio Future
9.0 - XIII
9.0 - Boktai: The Sun Is in Your Hand
9.0 - Silent Hill 3
9.0 - Tony Hawk's Underground
9.0 - Viewtiful Joe
8.9 - Jak II: Renegade
8.8 - Max Payne 2: The Fall of Max Payne
8.8 - Ninja Five-0
8.3 - Worms 3D
8.2 - Freedom Fighters
8.0 - UFO: Aftermath
7.9 - Commandos 3
7.7 - Yager
7.6 - Warlords IV: Heroes of Etheria
7.3 - Billy Hatcher and the Giant Egg
7.0 - Hidden & Dangerous 2
7.0 - Robin Hood: Defender of the Crown
6.8 - Teenage Mutant Ninja Turtles
6.3 - Dead to Rights
5.7 - Dino Crisis 3
5.0 - FIFA 2004
4.9 - Apocalyptica
4.9 - Virtual On Marz
3.8 - Counter-Strike: Condition Zero

Най-играни игри в редакцията

ICO

J.S.R.F.

MAX PAYNE 2

SSX 3

MAX PAYNE 2

|Формат: PC (ревю), PS2, Xbox |Производител: Remedy |Издател: Take 2 |Жанр: Екшън

Есен. Сезонът на тъгата. Тъга по отминалото лято или по загубена любов. Дъждът отмива още непоявилите се сълзи, но болката остава да пулсира вътре в теб.

Любовта е всичко от което се нуждаем. Тя ни кара да сме щастливи. Тя ни кара да сме глупави. Тя ни кара да сме смели. Тя ни кара да сме тъжни. Любовта лекува и наранява. Любовта е лудост. Опитите да разбереш любовта винаги водят до задънена улица. А опитите да разбереш загубата й водят до бездната. Пропадаш в дупките на разбитото си съзнание и се озоваваш в свят на границата между кошмара и реалността. Болката се превръща в ярост, а вината в глух шепот на куршум поел към гърдите ти.

Изминалото лято ни заля с анонси за продължения на култови екшъни. Горещата вълна премина в есенна надпревара за поразпуснатия по празнично му джоб на потребителя. Доста от кандидатите отпаднаха от надпреварата и се пренасрочиха за Великден догодина. Remedy обаче като по чудо спазиха обявения срок (като се има предвид петгодишната одисея на предната част) и пуснаха Max Payne 2: The Fall of Max Payne точно навреме, за да е в съзвучие с подзаглавието (The Fall е игра на думи, защото може да означава и "есен" и "падение", а както се вижда от нескопосания ми опит за проза по-горе, точно това е MP2).

И така, как се прави продължение на история за кораво ню-йоркско ченге изгубило смисъла на съществуването си? Просто му се дава тънък лъч надежда в лицето на любовта на Мона Сакс. Чаровната и не по-малко корава наемна убийца е възкръснала някак си след като в предишната серия отнесе куршум в гърдите. Двамата се забъркват в поредица от събития, които никак не обещават happy end. За да разбереш обаче дали всичко свършва трагично или този път сценаристе е поотпуснал малко радости за нашия човек, трябва да преминеш през близка среща от третия вид с една от най-стилно направените екшън игри на десетилетието. В новата серия е доразвита до съвършенство идеята за обединяване на игра с графична новела, трилър и екшън в стил Джон Ву. Този път не можеш да подминеш историята с лека ръка като скипираш комикса, защото фаталната връзка между Макс и Мона оставя отпечатък в почти всяка сцена от реалния геймплей. Изкусителната Мона до толкова е влязла под кожата на Макс (и съответно твоята), че присъства дори и в кошмарите му. Великолепната идея да преживееш кошмарите на Макс всъщност беше въведена още в предишната част и сега оставя впечатление на безидейност. Надписа върху детективското му табло, че е герой в компютърна игра, е някак си самоцелно поставен, и ако Remedy са очаквали да има същия култов ефект, като снимките с интерфейса и телефонните обаждания от предния път, не са познали.

Въобще показателно за тази втора част е, че тя е по-скоро втори епизод, защото липсват

нововъведения, а само са леко пипнати старите. Колкото и да е малко това доукрасяване, то наистина е довело до повишаване на показателя "fun", а това комбинирано с грабващата атмосфера, не те пуска да станеш от стола докато не видиш финалните надписи. Аз лично считам за най-важна промяната в запазената марка на играта - "Bullet Time"(BT), защото няколкото нови оръжия и рядката екипна работа с приятелски персонаж не водят до коренна промяна в геймплея. Благодарение на "Bullet Time 2.0", MP2 е станала доста по-лесна игра и вече почти не се изисква тактическото надлъгване с противниците. За сметка на това обаче, всичко е станало някак си по-леко и приятно и много рядко ще се наложи да посягаш към quick save и quick load или да минаваш по 10 пъти някоя засукана ситуация както беше преди. Сега просто влизаш в помещение пълно с гадове, пускаш на забавен кадър и с няколко финта и премятания успяваш да ги изтребиш до крак. Това става възможно защото новия BT е почти неограничен ресурс. За да се покачи BT метъра вече не е необходимо да убиваш, а просто да изчакаш известно време. Интересното е, че избиването на врагове все пак има значение. Ако покосиш за късо време няколко противника, BT метъра променя цвета си от бяло към жълто. При бял показател, забавянето на движенията е доста слабо, но при потъмняването му, ефекта на забавяне се засилва, което ти дава повече време да забележиш от къде идват куршумите или да обмислиш как да отстраниш следващия противник. При максимално пожълтял показател Макс е почти неубиваем, тъй като успява да избегне повечето куршуми без твоя намеса. При всяко такова отбягване, Remedy ни подаряват маняшка кът-сцена със завъртане на камерата и разветия шлифер на Макс. Друго улеснение при пуснат BT е почти мигновената смяна на пълнителите, отново подплатена с пълнеща душата анимация. Всички подобни екшън сцени са конструирани максимално изчистено, за да преминеш през тях само с помощта на интуицията и фантазията си, при което адреналина и удоволствието се покачват много бързо. Старото BT комбо с отскок е леко доразвито и ако продължиш да стреляш, оставаш на земята докато ти свърши пълнителя, при което си по трудна мишена, а и отново анимацията е много приятна за гледане. Като казах, че екшъна е по-лесен това съвсем не означава, че е и по-скучен. За това спомага и значително завишения интелект на противниците, които използват заобикалящата ги среда в своя полза, скачат зад сандъци, заобикалят и те изненадват в гръб или те обграждат от всички страни. Така нито една ситуация няма да се повтори и винаги си готов за изненади. Още една приятна изненада за феновете е, че може да се играе с Мона в част от нивата. Това разчупва малко действието, защото ти дава алтернативен поглед на ситуация, в която преди малко си участвал с Макс.

Налага се да го прикриваш със снайпер, да го измъкваш от злополучна среща и т.н. Няма никаква разлика в геймплея при игра с Мона, просто е използван друг скин с прилежащите му анимации, между които атрактивни задни и странични премятания през ръце.

Финалната равносметка е, че MP2 все пак ще остави следа в съзнанието ти, като един много изчистен и адреналинов екшън и като една мрачна и покъртителна история. Другото с което ще го запомня поне аз е, че за първи път се сблъсках с чудесата на физичния енджин Havok 2, който придава нов смисъл на думата интерактивност в игрите. Големите очаквания за някакви революции обаче не се оправдаха, защото играта си е копие на оригинала, макар и шлифовано до перфектност. Поне формулата "още от същото" не е занемарена с някакви неуместни добавки и пръст в тази работа със сигурност имат издателите от Rockstar, които предоставиха всички необходими ресурси на финландското студио, за да си свърши работата бързо и до край. Друг голям минус е изключителната краткост на играта. Ако заседнеш пред компютъра по обяд има голяма вероятност в полунощ да си я приключил на първа трудност. Да се надяваме, че MOD обществата ще се раздвижат и ще ни зарадват с нови дози екшън в забавен кадър. Перспективата за един нов Kung Fu MOD е прекалено блазнеща за да се пренебрегне. Пък и с новите си издатели, Remedy работят достатъчно бързо, за да ни зарадват скоро и с Max Payne 3, по който никой не се съмнява, че вече е почнала работа.

Влади Юлианов

В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Bullet Time 2.0, Мона, атмосфера и здрав екшън, но почти нищо истински ново. Играта просто не се вписва в критериите за перфектна оценка, макар че е почти перфектна.

8.8 от десет

CALL OF DUTY

|Формат: PC (ревю)|Производител: Infinity Ward |Издател: Activision |Жанр: Екшън

Светът от времето на Втората Световна Война е може би най-експлоатирания след този на Междузвездни Войни в игралния бизнес и то никак не случайно. Близо шестдесет години след края на войната, в умовете на хората трагичните събития заемат специално и важно място. Безспорно, това е най-живо преданата и документирана война през вековете, тя е и най-кървавата такава, имайки предвид относителния брой на загубилите в нея живота си, както военни така и цивилни хора. В тази безсмислена касапница обаче, героите, редовите войници и техния героизъм си остават разковничето на съюзническата победа и именно "Те", хората дали живота си там, на самото бойно поле, са причината, никога да не спира да се говори и показва безумието на войната. Част от тази показност станаха и видео игрите.

Infinity Ward - екипа работил по Call of Duty, вече доказа, че е достатъчно опитен в пресъздаването на специфичните за онова време военни събития, имайки предвид успешната им работа по Medal of Honor. Този път обаче, те са постигнали невероятен, различен, покачващ адреналина прочит на кървавия сблъсък, свеждайки го до двата най-важни за редовия войник елемента: ефекта от точния изстрел и факта, че две пушки са по добре от една.

Тази игра, смело мога да заявя, е най-добрият правен досега екшън от първо лице, засягащ WWII и най-автентичното пресъздаване на характерните бойни действия от него период. Атмосферата, духът, усещането са реални и са непрекъсната част от действието. Може би най-голямата и разлика с досегашни подобни заглавия е, че в Call of Duty играещия не играе по примера на "и сам войнът е воин", а е част от регулирани военни действия на определени части от войската и спомага не само за намирането на ключа за следващото ниво, но и за успеха на по-глобални събития, част от реалните кампании по време на войната

Мисиите

При самостоятелна игра има заложени три кампании с достатъчен брой мисии, развиващи се в по-голямата част от окупирана Европа на автентични и донякъде познати места. Тяхното изиграване ще ви отнеме между 10 и 15 часа, стига да сте си изключили телефона и всяка друга връзка със света. Няма как да изпитате грозното познато чувство, че сте сами срещу цялата немска армия, защото винаги ще сте заобиколени от свои, както с вашия ранг, така и от офицери, даващи наставления и очакващи от вас да ги изпълнявате. Със сигурност има солиден мултиплейър, но в редакцията на списанието не ни остана много време да го пробваме предвид дългата работа около броя и сравнително късното излизане на играта.

Оръжията и тактиката

Инструментите, с които ще си спечелвате по-продължително съществуване, също са автентични и са били част от въоръжението на американци, руснаци, британци и германци по време на войната. Различни пушки, автоматични оръжия, тежки картечници, гранати и т.н. - все познати неща. Но имайте предвид, че ще можете да разполагате с не повече от две в даден момент, точно както в "Halo", което е нов прийом за игрите от този жанр и ги прави още по-предизвикателни.

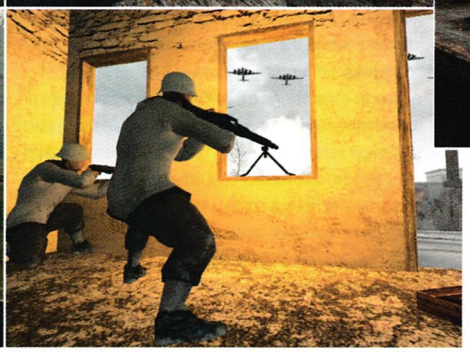
Действията ви ще се свеждат главно до умело минаване между куршумите на противника и до внимателно изслушване заповедите на офицерите около вас, за да сте запознати с обстановката и целите на мисията, които имайте предвид, много бързо се менят. В голяма помощ ще ви е индикатора, показващ от къде горе-долу ви обстрелват, което си е доста ценно, особено в изключително динамичните и направо хаотични на моменти бойни действия. Трябва да се отбележи, че няма отваряне и затваряне на врати, носене на шапка-невидимка, запалка тип огнехвъргачка и други подобни неща, така че най-успешна май си е тактиката със заемането и защитаването на по-добрата за момента позиция, било то стена, счупен прозорец, превозно средство и т.н., отвръщайки непрекъснато на вражеския огън. Изводът - играта определено не е лесна, но в крайна сметка се оказва, че именно в ограничеността откъм разнообразието на странични действия се крие най-силното и качество - комбинативното - заобиколени от бойни другари да постигнете целта си.

Графиката

На John Carmack, милия, трябва да му издигнат паметник на следващото изложение в L.A. Неговият powerfull Quake 3 "енджин" отново доказа, че с кадърно "писане" на игри може да се постигнат чудеса в графиката дори и на базата на "морално" остарели основи. Ще призная, че отначало изобщо не й обърнах внимание, защото тя си беше достатъчно добра, а и действието не ми позволи. Какво беше учудването ми когато разбрах как стоят нещата с красотичките на екрана... Сградите, взривовете, атмосферните условия, оръжията, хората - всичко изглежда прекрасно и по никакъв начин не бихте могли да откриете нещо визуално общо с досегашни "куейкаджийски" игри.

От изброените по-горе малко, но важни поне според мен, а и според отделената ми за ревю една страница неща, много ми се иска да си направите правилния извод. Call of Duty е най-голямата конкуренция на Max Payne 2 в раздела PC екшън-игра на годината и със сигурност най-добрата симулация на реални, бойни военни действия през Втората Световна Война. Свободно редник, вие сте от тук нататък!

Дамян Михов



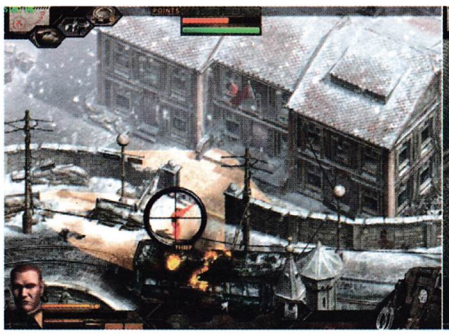
В КРАЯ НА КРАИЩАТА

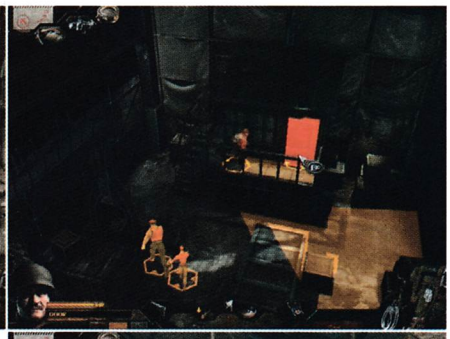
Ако искате да почувствате истинската тръпка от мириса на барут и кръв, да погледнете Втората Световна Война през очите на обикновен войник и да усетите истинския ужас на бойното поле, Call of Duty е правилната игра.

9.5 от десет

COMMANDOS 3

|Формат: PC (ревю) |Производител: Pyro Studios |Издател: EIDOS |Жанр: Тактически-Екшън





Има една страна на събитията от Втората Световна, която е малко позната, предвид липсата на достатъчно документи и данни. Това са подривните операции с цел унищожаването на определена цел и с идеята за определен, сериозен ефект след това. Успеха на тези акции е решаващ и важен елемент от всяка военна кампания. Поверявани са били на най-елитните за времето си специалисти в определени области, наричани тогава за пръв път с така популярното определение сега - Командоси. Всички документи доказващи тази теза са били с гриф "строго секретно" и както писах, се знае малко за тях. Очевидно обаче, някой от екипа работещ за испанската фирма Pyro е изровил скрито докладче от онова време в скрина на дядо си, който от своя страна най-безцеремонно го е задигнал от горното ляво чекмедже на Чърчил, на принципа "лява ръка, десен джоб".

Първата игра от поредицата "Commandos" излезе през вече далечната 1998 година и по мое мнение, бе една от малкото заглавия, които породиха нов жанр. Много е сложно да се определи какъв точно е той, но най-близкото определение е "Трудна стратегия в реално време" или както там си решите. Независимо от голямата сложност на изиграване, тази поредица си остава една най-качествените по отношение на удоволствието след поредния успех и това усещане е несравнимо с друга игра въобще. След като премина през: "Behind enemy lines", "Beyond the Call of duty" и "Men of Courage", сега поредицата "Commandos" стигна логично и до своята трета и според някой последна част - "Destination Berlin".

Като цяло нищо ново. Е, не съвсем, но на практика, играта е принципно продължение на втората част, даже е била замислена като нейно разширение. С времето, екипът е решил за себе си, предвид дългото отлагане, да промени основната си идея и да надпише играта с номер "3". Така или иначе, пускайки си Commandos 3, виждате промени най-вече по интерфейса и по някои от възможностите на шестимата си командоси, но като цяло няма да ви накара да ахкате от изумление както при излизането на втората.

Както отбелязах вече, командосите с които разполагате са шест на брой: Снайперист, Зелена барета, Бомбаджия, Шпионин, Крадец и Водолаз, който странно, но в кампанията се поява чак на края, като са премахнати домашните животни и "Ах, жени прекрасните сте". Впускате се в три кампании и десет трудни, но запомнящи се мисии, всяка от които със свой игрови облик. Предвид факта, че действието се развива през Втората Световна Война, не можете да очаквате някакъв кой знае какъв приключенски сюжет, макар да е направен опит, благодарение на филмчетата преди и след важни моменти от играта. За способностите на отделните участници, онези от вас, които познават поредицата досега, знаят достатъчно. Няма да изпадам в подробности от сорта "кой, какво и как", затова ще наблегна на общия вид на мисиите.

Най-голямото предимство, сега е най-големия недостатък на играта и то най-вече заради факта, че през 2003/2004 година, хората искат по-простички и приятни игри точно по примера на конзолните. Още с началото на играта ще ви се наложи да заредите направения преди това "save" поне 60 (!!!) пъти докато установите, че вече не играете на старата игра. Странно, създателите на играта са решили, че на тази желязна концепция и отива един жив и динамичен екшън, изпълнен с мъжки псувни (с извинение) и шашкане при контрола над играта. Как бе момчета млади, ви хрумна да ме карате за кратко време да правя засади на четири кръстовища с трима от моите командоси, единият от които крайно не ефективния снайперист и за капак на всичко това, с 80 бутона от клавиатурата. Сериозна задача.

Постепенно ще схванете каква е работата и Commandos 3 ще тръгне по стария си принцип: леко с ножката в гърлото, леко куршумчето в десетката, леко спринцовката във вената, леко един между очите и т.н., докато броя на германските подопечени не намалее до санитарния минимум за изиграване. Чак към десетия час игра, когато сте усвоили до съвършенство контрола и новите възможности на командосите, ще се почувствате в свои води и ще установите, че трудността не е достатъчна за да помрачи удоволствието. А и външния вид на играта...

Независимо от бума на 3D графичните възможности, както на машините, така и на способностите на техните създатели, изометричната 2D перспектива си остава голямата слабост, моя и на много други фенове. Както са нарисувани сградите и местата, където се развива действието, не може да се постигне по-автентично и красиво по друг начин. Много често в играта ще попадате на мисии, в които ще ви се налага да влизате в големи сгради, складове, резиденции, че и влак. Там графиката е 3D като е предвидено въртене и приближаване на кадъра. Движенията на командосите са като на предишната и са много приятни за окото, особено бруталното клъцване на грацмуля от баретата, или стъпката "пияния майстор" на германците, след като са получили отровна доза в гърба.

В заключение ми се иска да споделя пристрастното си мнение към Commandos 3, защото в редакцията на списанието аз съм най-големия фен. По принцип съм за еволюцията на игрите-поредици, защото е ясно, че от тъпкане на едно място с години полза няма, независимо колко добра е била концепцията. Но също смятам, че определени игрови идеи не носят на промяна, защото са перфектни. Спомнете си например Heroes IV... Така че тези екшън елементи и бързината, които са част от новата игра, ги смятам за мръсната дузина, за излишни и вредни - надявам се скоро да излезе разширение и те да не присъстват.

Дамян Михов

В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Успешните концепции в игрите не винаги трябва да се променят към "по-добро", защото в някои случаи, това може да породи недоволство от страна на заклетите фенове. Пресен пример е настоящото заглавие.

7.9 от десет

PRO EVOLUTION SOCCER 3

|Формат: PC (ревю), PS2 |Производител: KCET |Издател: KONAMI |Жанр: Спорт

Дали заради монопола на EA Sports или заради същинските качества на играта, но поредицата "Fifa" реално си остана единствената футболна симулация на компютърния пазар последните десет години. Никой така и не се осмели да се противопостави на гиганта и тяхната игра стана една от най-комерсиалните и обичани спортни игри в края на миналия век. Но докато в началото всичко си беше наред и изискванията на играещия се свеждаха до автентичността на имената и възможността да изведеш любимия си клубен или национален отбор до върха, без значение как точно, то през лето господне 2003 нещата ще се променят.

- Бъдещето на видео игрите е в способността на създателите им да предоставят на играещия колкото се може повече възможности за уникалност и неповторимост ! -

Интересна теза, нали? Замисляли сте се защо Heroes of Might & Magic и Diablo са толкова обичани от геймърите заглавия? Защото вероятността приятелите ви да имат еднакъв със вашия подход на игра и герои е практически невъзможен, и защото колкото пъти да си ги пуснете, толкова пъти начина на развитие ще е различен. Това е нещото, което производителите на единствената футболна симулация за компютър така и не пожелаха да схванат през последните три години.

Е в Япония за срамотиите явно са:

Pro Evolution Soccer 3

със сигурност това е компютърния футболен господар, макар все още да не сме видели новата игра на EA Sports. Паралела между двете поредици е неизбежен, предвид факта, че десетгодишна епопея като Fifa Soccer не се детронира лесно от трона, само с няколко силни думи. Предполагам сте прочели ревюто на главния редактор (който така и не може да ме победи) за PS2 версията на играта в миналия брой. Там изключително подробно са обяснени дребните и досадни общи приказки за нея, възможностите, RPG елементите и турнирите, които са си същите и при компютърната версия, затова направо към двата основни компонента на Pro Evo 3 с помощта на Nvidia Gforce 4 Ti и любезното съдействие на AMD.

Графиката

Моите уважения към Sony Playstation 2 и нейните технически възможности, но на компютър играта просто изглежда по-добре. Личи си, че създателите и са поработили здраво при смяната на платформите и са били наясно, как само със перфектен "gameplay" компютърния футболен Олимп не се превзема, трябва и визия. Стадиони, тревни настилки, топката, емоциите при отбелязването на гол и повторенията определено изглеждат по-добре отколкото на PS2. Някой по-запалени по графиката фенове ще отбележат, че тя няма достатъчно прехвалени ефекти, което е така, но пък PES3 не е никак грозна. В крайна сметка, ние футбол ли ще играем или DOOM3, ще кажа аз и ще премина към по сладката част.

Мачът на истината

Футболът в основата си е хаотична игра, базираща се на способността на играчите да взимат бързи решения, в непрекъснато менящите се събития на терена. EA Sports в последните три години това нещо го разбраха точно наопаки и техните футболни симулации приличаха по-скоро на забавен анимационен филм с ясно регламентиран сценарий (прийом, така характерен за българското първенство). Всичко се случваше като по предварително опънат конец, а гвоздеят бяха попаденията от по 60 метра, защото видиш ли, в този момент, според алгоритъма на играта, такива просто е трябвало да има. Е, не знам откъде онези дръпнати малки човечета, островитянчетата живеещи на края на света, където дори няма място за нормален стадион,

а изгряващото слънце заслепява очите на играчите, са разбрали как точно стоят нещата, но трябва да ви призная те са постигнали онова, което аз лично не вярвах, че е възможно - 85 % виртуална симулация на футболен мач.

Още след началния удар ще станете свидетели как триумфа на японската мисъл е в състояние да пречупи и най-закоравелия фен на футбола, противник на видео игрите.

Какво я прави толкова добра?

Това са онези неповторими и уникални събития, съпътстващи всеки ваш мач по време на игра, а именно:

-**схема на игра** - основен елемент, от който зависи целия ви мач - готови има много, но най-сладката работа е сами да си подредите играчите на полето, като вземете предвид техните характеристики, състояния и форма.

-**постепенна атака**- започвате от вашето наказателно поле да разигравате като с многобройни пасове превземате терен и благодарение насищането на противниковата половина с ваши играчи, започвате да създавате положение след положение. И още как.

-**флангова атака**- това е единствения виртуален футбол с ефективни действия по фланговете, пробиви и центрирания, зависещи от играчите на съответните постове и схемата ви на игра.

-**градивни играчи**- важни за всяка схема, но пък техните "RPG" базирани характеристики трябва внимателно да съзрете и използвате рационално, това в голяма степен зависи и от личния ви поглед върху играта. Само забележете Дейвид Бекъм и...

-**извеждащите подавания по земя**- ако ги усвоите и използвате в зависимост от нападателната си мощ, са опасно оръжие.

-**прехвърлящи подавания зад гърба**- страшно тънки за изпълнение, но ги има и когато им свикнете, ще сте още по-опасни.

-**голът**- зависи от конкретната ситуация и от бързината, с която ще вземете решение за отиграването и. Уникален момент са случайните попадения като рикошети, грешки на вратаря, карамболи на топката и неизброимо много други неща.

-**пряк свободни удари**- сериозен момент, зависи с кого ги изпълнявате както и от вас самите, трудна работа.

-**Димитър Бербатов**- същата мърда, но пък типичен таран - иначе нападателите си остават най-решаващите играчи и трябва да се правилно да се възползвате от тях. Нистелрой, Оуен, Раул, Шевченко и другите са си същите по отношение на спортно техническите си качества, че и на външен вид.

-**емоцията**- какво да ви кажа, еуфорията е пълна, когато с мисъл и умения печелите даден мач, когато вашия никому неизвестен отбор изграден с разбирания за селекция спечели "Master League" - само истински фенове на футбола могат да го изпитат.

-**точно на финала спря тока**- много гадна работа, започвате да ходите из къщата като луноходи и да си говорите сами, напълно афектирани от енергоснабдяването и играта.

Мога да изброявам още няколко страници уникалните предимства на играта но няма да ми позволят, затова ще свършвам. Единственото нещо, което й липсва, са лицензите за турнири, както и част от имената на играчите, но не е болка за умиралка.

Краен резултат

И за завършек ще кажа само, че България има една радост, която не се влияе нито от политиката, нито от икономиката, и това е футбола. От тук нататък, мисля че в промеждутъците от мачове в реалните първенства и турнири, когато започне да ви липсва тръпката от играта и разполагате с компютър, има само едно решение и то е Pro Evolution Soccer 3.

Дамян Михов

В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Най-накрая и PC геймърите ще имат възможността да вкусят от най-доброто футболно заглавие, правено някога. Името си го казва, Pro Evolution Soccer е мега еволюция във футболните симулации, направена от професионалисти.

9.4 от десет

FREEDOM FIGHTERS

|Формат: PS2 (ревю), PC, Xbox, GameCube |Производител: Io Interactive |Издател: Electronic Arts |Жанр: Екшън

Сбъдва се американският кошмар - вместо брейкденс, по кьошетата на Ню Йорк яко се тропа казачок.

Io Interactive са датските пичове, чиито гениални умове родиха симпатичния наемен килър с баркод на темето. Freedom Fighters е последната им игра, в която бащите на Hitman си правят откровена гаргара с "американските прелести". Не, не играеш с комунистки наемник с белег като на Горбачов и с калашник, молотовки и "Драгунов". Иде приказка за нещо още по-оригинално и забавно.

Запознай се с Christopher Stone, прилично кух и леко пухкав американски водопроводчик. Пичът има бойната задача да поправи няколко ръждясали тръби в Манхатън, Ню Йорк. Изневиделица в мегаполиса се изсипват крайно невъзпитани, тежко въоръжени и лъхащи на водка и сельодка люде. Отговорни съветски другари са решили идното лято да се препичат на Маями Бийч и да клатят задници в такт с игривото едноименно парче на Уил Смит. Казано по-научно, започва приложението на широко-пропагандираната и популярна идея за износ на комунизъм. Сбъдва се американският кошмар - вместо брейкденс, по кьошетата на Ню Йорк яко се тропа казачок. Срещу този пределно агресивен акт от страна на комунистическите империалисти гордо надига глава антикомунистическо съпротивително движение. На мястото на всеки US солджър се възправят по една дузина американски партизани, водещи свещена война срещу окупаторите. Christopher, не особено умен средностатистически американец, първоначално не схваща съдбовността на този исторически момент. Копелето най-брутално тупва по кратуната с френския си ключ важна съветска военна клечка и тихомълком се опитва да се изниже от напечената ситуация. Пичовете-антикомунисти обаче незнайно как съзират във водопроводчика един бъдещ Айзенхауер и нашият закръглен фен е принуден да остане в играта. Дъ мадърленд'с колин'! (Родината зове!) - това най-вероятно му подшушва една апетитна, засукана антикомунистка и пичът с френския ключ поема по трудния, но славен път на неравната борба с червените окупатори.

Забавната история е придружена от простичък, но лесно усвоим и кефещ геймплей. Партизанинът-водопроводчик трябва да премине през серия от мисии. Тяхната трудност се покачва постепенно, като последните предизвикателства ще те накарат да се потиш като начинаеща нестинарка. Във всяка една мисия пичът Chris(topher) трябва да изпълнява по няколко обджективи, а поредността на тяхното минаване е оставена на твоята геймърска проницателност. Ако си играл Hitman 2 ще ти направи впечатление, че Christopher се държи досущ като бруталния Агент 47 в откритите престрелки с врага. AI-то също е чопнато от класиката на Io Interactive, което ще рече, че не е перфектно, но поне няма да видиш някой да си праска главата в стената. Противниците също се държат добре - прикриват се, залягат и откриват огън веднага щом нещо шаващо им попадне на мерника.

Нашият борец не е оставен на произвола на съдбата, към него можеш да присъединяваш други отчаяни антикомуняги, като в по-късните етапи на играта цифрата им набъбва до 12 парчета. Тях ще ги привличаш към тийма със своя чар и обаятелност, което в ролевите игри се дума charisma. Колкото по-умно играеш и напредваш, толкова повече ти се повишава харизмата. Твоите пичове, иначе доста необатели, стриктно се подчиняват на твоите заповеди, които са сведени до стандартните атакувай, отбранявай и придвижи се. Разполагащи с неограничени амуниции, твоите партизани могат да бъдат съживявани, стига да разполагаш с health pack-ове. Това в случай, че не си скрърндзлив и не къташ заветните аптечки само за себе си. "Приятелски огън" във FF няма, а пушкалата, с които имаш честта да боравиш, са стандартните конвенционални железа. Мощният водопроводо-мен може едновременно да разнася по две оръжия.

FF не предлага някакви графични супер-красоти, но се държи близо до най-красивите екшъни. Най-голямо умиление будят перфектно направените открити пространства и светлинните ефекти. Особено кефещи са експлозиите, а цветовете в играта са достатъчно ярки без да ти боцкат очите.

Музиката в играта е гениално добра, смесица от техно и оркестрално изпълнени комунистически военни маршове. Озвучаването на героите също бива, макар че руският акцент не е особено автентичен.

FF е направена така, че да се хареса на всички екшън-фенове. Макар да не е с революционна концепция, играта забърква комерсиалност и иновативност в доза, която ще те метне толкова нависоко, че можеш да си цапнеш кратуната в някой нищо неподозиращ облак.

Боян Боянов

| В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Freedom Fighters е една приятна и иновативна екшън-игра от трето лице, която няма претенции да е нещо повече от яко забавление за максимум две седмици.

8.2 от десет

TONY HAWK'S UNDERGROUND

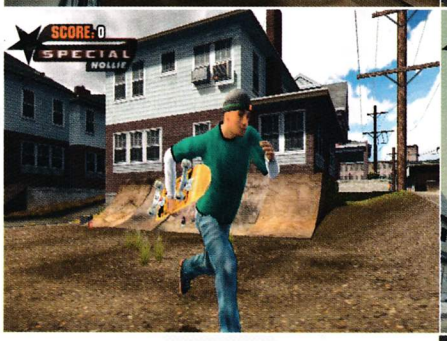
|Формат: PS2 (ревю), Xbox, GameCube, GBA |Производител: Neversoft |Издател: Activision |Жанр: Спорт

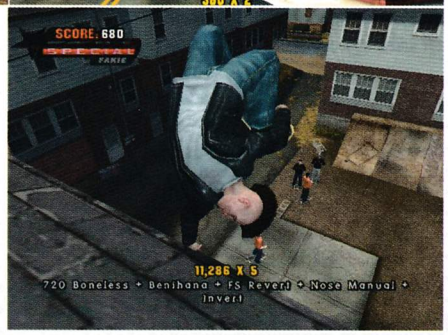
Някога чувал ли си за GameRankings.com? Това е един сайт, който обобщава в себе си оценките от ревютата на игри, направени в над 460 гейм издания. Когато човек иска да си прави сравнения, има нужда от статистики и т.н., сайта е идеалното място за това. Нямам намерение обаче да му правя реклама в момента или нещо подобно, а го споменах във връзка с играта, обект на настоящата статия. Ако във въпросния сайт прегледаш сумарните оценки на всички игри от поредицата Tony Hawk за PSone и PlayStation 2, ще забележиш, че те не падат по 92%, което говори, че или игрите от нея са невероятни като качество и стойност, или че всички гейм-журналисти са скейтъри. Естествено, че първата вероятност е по-верната, също като знаменития спортист Tony Hawk, серията носеща името му се утвърди като една от най-добрите спортни игри на пазара. В такъв случай, защо им трябваше на Activision да променят печелившата формула, която държеше цели четири серии на играта на върха в класациите. Истината е, че концепцията след THPS4 доста се изтърка и момчетата от Neversoft решиха да потърсят нови начини, кои по-сполучливи, кои по-малко, за това, как трябва да изглежда една скейтърска игра.

И добре, че са ги намерили. Най-накрая е разчупено поверието, че спортните игри не трябва да имат история, дори повече - в THUG тя заема доста централно място, че дори и още повече - в центъра й си самият ти. Да, не Тони, не Пешо, не Иван (читателите с изброените имена да ме прощават), а ти! В началото на играта се създаваш виртуално с всичките му там екстри: облекло, прическа, татуировки, принадлежности и т.н., като най-важната е лицето. За първи път в PS2 игра имаш възможността да слагаш собственото си лице на изградения от теб модел, което макар и доста засукано (снимаш се, изпращаш снимката си на определен адрес, и след определено време я получаваш като текстура, която можеш да свалиш на мемори картата си), прави цялата работа по-забавна. Ако си от "по-трудните за рисуване" личности, вероятно крайния резултат няма да си прилича много-много с това, което виждаш всяка сутрин в огледалото, но все пак адмирациите към Activision са заслужени.

Системата, обединяваща историята с геймплея, работи подобно на тази в THPS4 - говориш с хората (сред които с течение на времето се мяркат и известните скейтъри, били ти на разположение в предишните части), възлагат ти задачи и ги изпълняваш. Като не е задължително да ги изпълниш всичките и в определена последователност - можеш и да търсиш скрити мисии, местности и т.н. След изпълнението на определен набор мисии се преместваш в друг град и така, докато се превърнеш от абсолютния аматьор, какъвто си, в професионален дъскоездач.

"Ако нещо не е повредено, не го поправяй" е фразата, важаща за начина на игра на THUG, на която дивелопърите са отговорили с "няма, просто ще го ъпгрейднем". Най-важното подобрение, което отваря изцяло геймплея, е възможността да слизаш от скейтборда си и да се разхождащ бос по асфалта или с автомобил, в търсене на по-удачни градски места за опити, трикове, или камикадзе начинания, ако щеш. Странното в случая е, че при скоростния геймплей,





който притежава играта с дъска, чувството е едно, а когато слезеш от нея - коренно различно и донякъде безинтересно. Няма да споменавам чувството, когато се придвижваш от единия край до другия на дадена писта с кола, защото управлението й може да накара всеки, който някога е играл рейсинг игра, най-малкото да се самоубие. Просто няма да споменавам.

Освен да създаваш себе си, в Tony Hawk's Underground можеш да се вживяваш в ролята на творец, моделирайки и няколко други неща. Най-огромен е режима, в който си правиш писта, така наречения "Create-a-Park". За разлика от THPS4, тук мащаба, в който можеш да се разгърнеш е доста по-голям, а възможностите и съоръженията, които да използваш - също много повече (можеш дори да настройваш времето, да е сутрин, обед или вечер). И нищо не свършва до тук. След като си направиш скейтър и писта, можеш да си съставяш и маршрути по нея, така наречения "Collect-the-letter" режим, в който събираш буквите S, K, A, T и E. А освен новите трикове, които нормално идват с нова серия на Tony Hawk, можеш дори да си правиш и собствени (включително да променяш наличните). Можеш да си рисуваш и по дъската, абе въобще пълен рай за креативните геймъри. PlayStation 2 версията е единствена, която поддържа онлайн игра (до осем играча) и съответно размяна на всичко направено. Ако не ти се прави писта, можеш да си свалиш наготово, ако не ти се прави нещо друго... можеш и него да вземеш наготово.

Едва ли за игра като Tony Hawk е от значение графиката, но все пак трябва да спомена няколко думи и за нея. По-точно да я оплюя едно хубавинко, защото не се различава видимо от тази, в четвъртата част. Нито текстурите, нито полигоните отбелязват напредък. Камерата на моменти доста се обърква, примерно когато изпълняваш някой сложен трик, собствено изобретение. Анимациите, макар и повече, като цяло са същите, но пак казвам, графиката никога не е била водещото при поредицата.

За разлика от музиката, без която чувството нямаше да е същото. На разположение са цели 72 рок, пънк и хип-хоп парчета от най-различни групи, сред които Jurassic 5, Bad Religion, Queens of the Stone Age и дори KISS.

Като цяло, Tony Hawk's Underground е голяма крачка напред за серията, защото авторите й най-накрая се престрашиха да променят по-смело концепцията й. И онлайн възможностите, които предлага новата част, и добавената сюжетна линия, и възможността да си ти в центъра на събитията вместо известен скейтър, помагат най-добрата скейтърска игра да остане такава за още една година.

Павел Симеонов

В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Безспорно най-добрата игра от поредицата ще ти предложи нововъведения, които никога не си си представял, че може да откриеш в скейтърска игра. Ако имаш възможност да играеш и онлайн, тогава вече няма отлепяне от телевизора...

9.0 от десет

JAK 2: RENEGADE

|Формат: PS2 (ревю)|Производител: Naughty Dog Software |Издател: SCEE |Жанр: Екшън-Приключение

Беше нощ. Тъмна, непрогледна, влажна и дъждовна нощ, в която отново бяхме се събрали в редакцията на гейм-прожекционно парти (в склада, на една огромна бяла стена 4:3 метра се играят конзолни игри...). По едно време усетих липса на двама от колегите и докато се наканя да тръгна да ги търся, взех че дочух разговора им, идващ от съседната стая. Като един същински Сам Фишър изгасих осветлението в коридора, наострих ухо и се доближих незабелязано до Христо и Иван, за да разбера за какво си говорят... Бяха пуснали новата игра на Naughty Dog, продължението на Jak & Daxter, на PS2-то до тях и някак си се гледаха много интересно. Първи беше Христо:

- Виж сега, мене не ме интересува какво мислиш ти ве, аз съм играл повече игри и мога да ти кажа само, че играта ще се хареса на доста хора.

- Да, на феновете на филма "Границата", особено когато Jak премине в другата си форма и заприлича на коза...

- Оффф, това страшно много разнообразява геймплея, не само ходиш и скачаш и събираш яйца. Признай си сега, че първата част беше големия Великден, само чакаш от някъде да дойде пухкавия великденски заек и да тръгне да гони летящата крава. Или пък да лови рибки за време.

- Големия шаран, ха-ха!

- А и отгоре на всичко Ratchet & Clank ще бъде просто едно продължение на оригинала без никакви нововъведения, а Jak II е бъкана с нови работи. Ако трябва да и дадеш оценка за иновация, сигурно трябва да е около 25!

- Каква иновация, взели на готово идеята на Grand Theft Auto, сложили един елф-скин на Томи Версети и вече бягай да изпълняваш мисии.

- Е да, ама хората това ги кефи. Ходиш из огромен град, крадеш си превозни средства с различна скорост и големина, ходиш при разни мутри и бачкаш за тях, изпълняваш им заръките с цел да им спечелиш доверието или нещо друго. И без това и първият Jak & Daxter беше пак "ходиш при хората и им изпълняваш задачките". Като помислиш, те само са доразвили идеята и са я нагодили така, че да се хареса на повече хора.

- Нищо общо! Нито атмосферата на първата серия се е запазила, нито новото амплоа на Jak се ядва. Бахти кухия имидж, честно да ти кажа, с тая дълга руса коса и зелената брадичка... ми не на елф, а на козел мяза. Добре, че е Daxter да вкара по някой друг лаф и да разведри гробарската атмосфера. И градовете са сиви и всичко е детайлно, но някак си едно и също...

- О, моля, моля! Графиката на Jak II е една от най-добрите за PlayStation 2. Ти не виждаш ли какви ефекти се бичат, какви полигони се рендват, за какви огромни нива става въпрос. Пък кът-сцените са "един път", да е*а полигона им да е*а, не са истина. Такива модели на персонажите в платформена игра няма да видиш. Само погледни Daxter и ако видиш едно ръбче някъде по него ела и ми се обади. И текстурите му са номер едно.

- Е да, тук съм съгласен с теб, човек, такъв енджин наистина малко PS2 игри притежават, ама е тъпо реализиран. Не ме кефи новия имидж, ама никак. Изгубила се е тръпката - ходиш с пушката и гърмиш изчадия, бахти кухарията! Ау, пък нивата с hoverboard-а, бях ги забравил, няма да ги споменавам... Аз Jak & Daxter ли ще играя, или Tony Hawk! Ама супер изнервящо ти казвам... тъкмо стигаш края на нивото и хоп, нещо става, падаш в голямата бездънна яма и почваш отначало. Тая игра супер изнервя.

- Ми да ти дам валерианче тогава, ти какво искаш, като Павката - в щастливото Final Fantasy да бия жизнерадостния кактус ли? Трябва нещо различно. Ти не можеш да разбереш, че за жанра си, играта е нещо уникално - смесва толкова много елементи.

- Чакай малко, как бяха я измислили историята във втората част, телепортираха ли се, к'во ставаше...

- Да бе, в началната анимация нали ги дават да влизат през портала, през който идват всички същества от първата част. Там, пренасят се в бъдещето, когато света е под контрола на злия Baron Praxis, хващат Jak и две години си правят експерименти с него и затова става накрая такъв...

- Такава коза...

- Абе глупак, от експериментите някакви сили придобива и ги мачка там гадовете. И тръгва да си отмъщава. Историята тук е на доста по-преден план от първата серия, а и от която и да е друга игра от този жанр. Почти преди и след всяка мисия има кът-сцени, в които дори и Jak показва характера си. Пък Daxter прави такива простотии и ръси едни лафове, няма да ти кажа. Има една в която се напива... слаба ти е фантазията.

- И как си отмъщава после Jak?

- Ами среща се с подземните банди в града, които са против диктатурата на Praxis и почва да прави мръсни номерца. Първоначално някакви незначителни задачки изпълнява, но след това мафиотските елфи започват да му имат по-голямо доверие, поверяват му по-сериозни неща и се издигаш. Дори можеш да работиш за няколко наведнъж, като в Grand Theft Auto.

- Плагиатство с една дума...

- Абе бабун, друга е играта, казвам ти. Тук си подобряваш и способностите на злата форма с течение на времето, придобиваш нови движения. И се зарибяваш много. Абе нормално ако се заиграеш, около 30 часа геймплей не ти мърдат, а имай предвид колко е това за игра от този сорт. А и не само, ами и по принцип. Такъв хит като Max Payne 2 е четири пъти по-малко например.

- Да, и Влади и даде обща оценка 8.8... Абе мани ги тия работи.

Следваха няколко минутки затишие, през което Ицо и Иван изтичаха до денонощния магазин, за да напазаруват нещо за хапване. Като се върнаха, почнаха да ядат. Ванката нагъваше една руска салата с вилица, която беше намерил един-бог-знае-къде в редакцията и по едно време се замисли.

- Абе, като гледам тая вилица и си представям как ти я забивам във врата се сетих, колко оръжия имаше в Jak II?

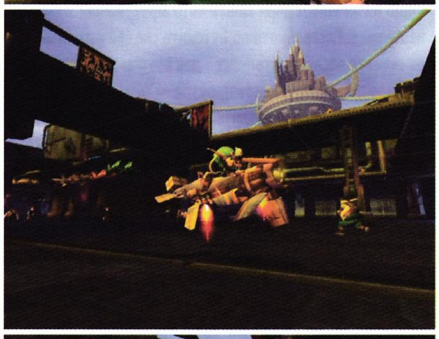
- Ами някъде около четири...

- Само толкова?

- Е, доста различни са едно от друго - имаш два вида пушки, картечница и едно оръжие, наречено "Peacemaker".

- Бахти каква помия е станала тая игра, превърнали са я в едно чисто Grand Theft Auto с тия оръжия... Изчезнала е цялата тръпка от геймплея на първата серия.

- Стига пак с това ве! Интересно е с оръжията, много добре са пригодени в системата за бой. Можеш да ги сменяш достатъчно бързо и интуитивно, като дори можеш да комбинираш удари и стрелба с оръжия, да правиш нещо като комбота. А и сред враговете ти има вече и доста по-обемисти добичета, така че оръжията определено помагат. А и в нивата hoverboard-а можеш да го използваш и него като оръжие, доста забавно е...



- Абе общо взето играта е станала "нищо общо" с предишната серия. Изгубила се е атмосферата и тръпката, която притежаваше като платформена игра. Jak II е станала един GTA клонинг, който е повече екшън-адвенчър, отколкото платформена игра.

- Да бе, какво знаеш ти... Важно е забавлението за този тип заглавия, а него го има.

- Напротив, дори мисля, че е много изнервяща играта, особено в мисиите, когато за определено време трябва да свършиш дадена задача, да се придвижиш от едно място на друго с превозно средство, което се управлява достатъчно трудно, за да се изнервиш и накрая, след като си преиграл около 10-15 пъти мисията, да ти писне да се занимаваш... Играта просто не е поглъщаща, не е запомняща. Иначе си струва да се играе, най-малкото заради графиката.

- Хъм, въпрос на вкус е. След като се появиха GTA сериите ти видя, че се харесаха на страшно много хора, заглавието постигна космически продажби и няма нищо лошо в това, Naughty Dog да заимстват малко от свободата им, за да направят и своето творение доста по-интересно...

- Свободата е на върха на копието, Ице - доста различна от Vice City например, където можеш да не следваш последователността на мисиите, дори да не ги изпълняваш, а да се шматкаш из града и т.н. В Jak II общо взето няма какво да правиш, когато не си по задача... Града, макар и огромен, е беден откъм странични забавления. А и същества, разхождащи се хаотично по улиците му, са сложени там, само за да ги блъскаш по погрешка и по този начин да бъдеш преследван от стражите на Baron Praxis.

- Толкова голям град едва ли ще видиш в друго заглавие от жанра... говори си каквото искаш!

В този момент, в стаята влезе Коралски и със стойка в стил "вижте ме к'ъв съм пич, след малко ще се хвана за чатала и ще демонстрирам лунната походка" започна да бърбори:

- Пилета мои, 'айде бързо, марш в склада да си доиграем Otogi, какво беше това ваше хапване... цяла вечност!

Всички се изнесоха за секунди, а за мен остана само възможността да седна пред едно от свободните PC-та и да нахвърля този, толкова случайно дочут от мен разговор. След като го направих, се преместих на PS2-то, пуснах си отново Jak II и да си призная, колегите отчасти са прави, но въпреки всичко, това е една доста, ама доста забавна игра.

Павел Симеонов

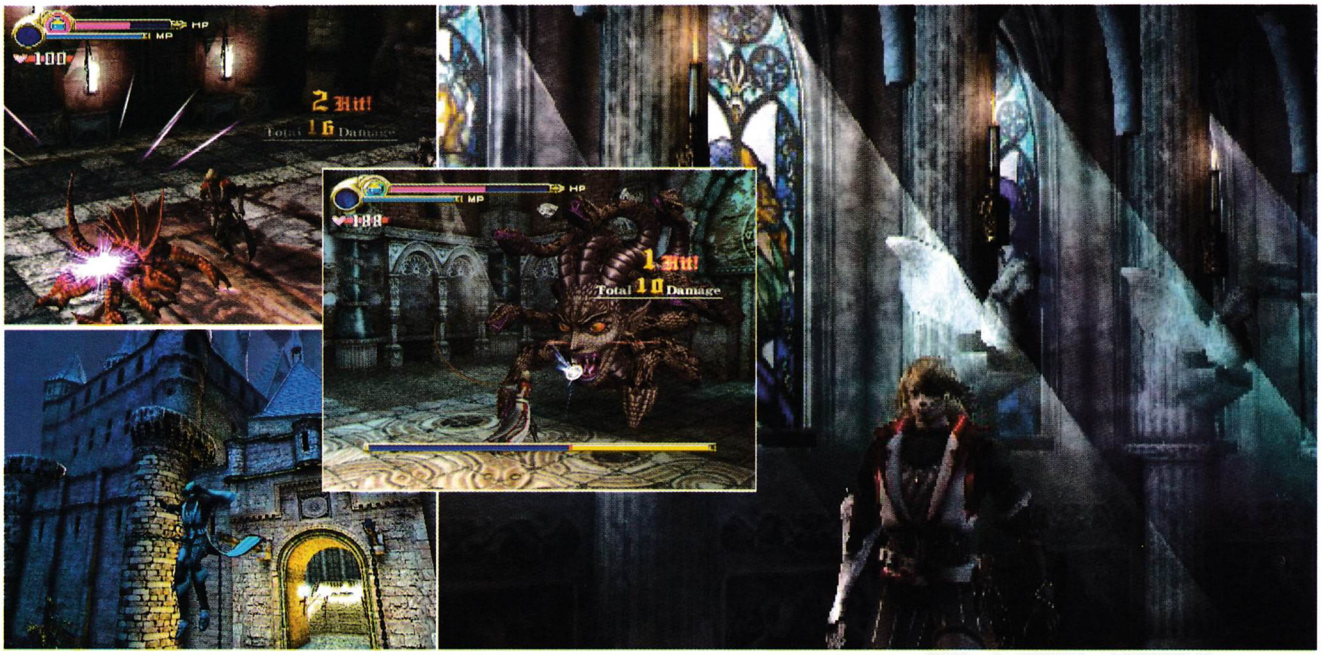
В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

За феновете на Grand Theft Auto, Jak II ще бъде най-иновативната и интересна платформена игра, излизала до момента. Хората, които търсят истинското продължение на Jak & Daxter обаче, ще бъдат разочаровани.

8.9 от десет

CASTLEVANIA: LOI

|Формат: PS2 (ревю) |Производител: KCET |Издател: KONAMI |Жанр: Екшън-Приключение



След серия от слаби игри и спряна в напреднал стадий Dreamcast такава, Konami успя! Разбира се, тук не става въпрос за цялостното творчество на известният японски производител и издател, а за тъмното развитие на една от най-реномираните поредици на фирмата в цялата история на видео игрите, Castlevania. Имахме чувството, че след Simphony of the Night, добре позната на собствениците на PSone и Saturn, повече никога няма да се впуснем в уникалния готически свят изграден от Konami. Чувство, породено от двата провала, които споходиха фирмата с опитите за Castlevania на Nintendo 64 и спряната Dreamcast игра с извинението, че проектът не се е развил в правилна посока. През това време се нароиха върволици от заглавия, почерпили обилно от игралната концепцията, която следваше Castlevania. Доста критици дори определиха Devil May Cry като заместникът на творението на Konami. Дали не беше дошъл преломният момент за поредицата? Беше и още как! В началото на тази година, Konami оповести новината, че нова Castlevania все пак ще има и нещо повече - с разработката се е захванал човекът, виновник за културна SOTN! Успя ли Коджи Ирагаши да вдъхне живот на своята игра, или за пореден път ще трябва да вкусим от горчивата хапка на разочарованието?

Няма да навлизаме в преразказ на историята поместена в превюто ни, намерило място в NG3, а направо ще преминем към най-важния въпрос, който тормози феновете на поредицата, а именно приятно (най-накрая) ли се играе LOI? Положителни нотки на удовлетворение ни навестиха още в менюто на новото заглавие - стилно и без излишни усложнения, типично за истинските Castlevania игри. След стартирането, веднага прави впечатление сходството в начина на игра с Devil May Cry, което е напълно в кръга на нещата, имайки в предвид гореспоменатото прозвище, което си спечели продукта на Capcom. Лиън Белмонт обаче, е не по-малко мълниеносен от Данте, да не кажем, че е и по-оригинално замислен персонаж. Феновете на Данте биха нарекли LOI, Devil May Cry с камшик, твърдение което до някъде не е лишено от логика. От друга страна обаче, точно DMC следваше игралната концепция, на която залагаше Castlevania, така, че за кражба в случая въобще не можем да говорим. Предполагаме вече си подразбрал, че камшикът е основното бойно средство на Белмонт и ще допълним, че употребата му в новият продукт е повече от убедителна. Редувайки серии в зависимост от комбинацията от бутони, която си избрал, Лиън като нищо би засенчил дори Данте като ефективност и бойно излъчване. Постройката на бутоните следва изградената от серията последователност - два бутона за атака (мощна и нормална такава), бутон за скок, такъв за избягване на противниковите атаки, както и бутони за второстепенните оръжия и магии. На пръв поглед може и да звучи леко объркващо за чистокръвна екшън игра, но още след първо ниво ще плуваш в свои води, напълно вникнал в начина на управление. Първите няколко нива може и да ти се сторят елементарни за преминаване, използвайки основните комбинации от серии, но след известно време на арената се появяват и противници, за отстраняването на които, конвенционалните бойни техники и оръжия са недостатъчен предлог, че дразнят с присъствието си. За целта е необходимо използването на магии и специални прийоми при атака. Естествено, повечето от тези усмъртители в началото на играта са заключени, което от своя страна увеличава продължителността на игра - огромен келипир за истинския играч! Развитието на героя по подобие на SOTN е залегнало и при LOI. Балансът между отделните оръжия и използването им е добър и поне ние не забелязахме в даден момент играта да стане прекалено лесна (като изключим началото), или обратното - невъзможна за игра. Критика, която ще отнесе Lamen of Innocense, е снимачният подход. Камерата е неподвижна и още по-лошо, често пъти неприятно изненадва с невъзможността да захване местоположението на Лиън. Ако бе използван похватът от ICO например, втората аналогова пръчка да служи за разглеждане на терена, то това би покачило с още една скала страхотния начин на игра, който предлага LOI.

Графиката на играта е приятна и макар да не използва възможностите на PS2 до крайност, прекрасната художествена реализация скрива почти всички малки минусчета, които би открил един малко по-взискателен графичен спец.

Помниш божествения музикален съпровод на SOTN, нали? Е, същият композитор е отговорен и за този в LOI, който ще погали сетивата на всеки ценител на качествената музика с вълшебното си звучене. Dance парчета се преплитат с по-твърди такива, а намесят ли се и оркестралните мотиви, музикалната феерия става покъртителна. Звуковите ефекти са подходящи, а за огромна наша радост, Konami дори са дали шанс да играчите, за които оригиналното японско звучене е по-подходящо, да избутат цялата игра именно с него.

Castlevania: Lament of Innocence не само завърна серията отново на върха, но с чиста съвест можем да я причислим към клуба на абсолютните класики. Факт е, че Konami отново показа усета си да създава отлични заглавия, които ще се помнят с години... хвала на такива люде!

Ивайло Коралски

| В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

NeoGamer обича чистокръвните екшън заглавия. NeoGamer заобича Castevania: Lament of Inocence. NeoGamer мисли, че творението на Konami е най-добрата екшън игра за PS2. Търсиш ли вече Lament of Innocence?

9.2 от десет

SSX3

|Формат: PS2 (ревю), Xbox, GameCube|Производител: EA BIG |Издател: Electronic Arts |Жанр: Спорт

Знаеш ли какво спортува един не много елегантен, над 110 килограмов, прехвърлил трийсетте години, необичайно брадясал "младеж", когато дойде сезона на дъждовете, снеговете и логично, на прасенцата и ракийките? Не? Ами спортувам един изключително екстремален, но адски пристрастяващ спорт за пръсти и нерви, простичко наречен от гениалните си създатели SSX, а към тазгодишната разновидност е добавено и едно "3".

За да не останеш с впечатление, че SSX3 е каруцарски белот, ще поясня за тези, които не знаят или имат PlayStation от миналия си рожден ден, че това е едно от най-яките продължения на една от най-яките игри, излизала някога на бял сняг. На пръв поглед SSX е сноуборд игра, целта на която е да изпревариш противниците си по време или по точки, но хванеш ли геймпада, студения вятър започва да те блъска безмилостно, снегът да скърца под борда ти, яркото планинско слънце да те заслепява и през маниашките ти очила и да се чувстваш адски готино с новите си индъстриъл-ърбън дрешки, татуировки и пиърсинг.

Какво отличава SSX3 от предшествениците й? На първо място графиката, въпреки че след като изиграх SSX Tricky бях склонен да мисля, че е невъзможно да се изцеди и капка повече от хардуера на PlayStation, но явно че "интересното винаги предстои". Всичко изглежда още по-детайлно - снегът блести на осветените участъци, развява се от вятъра, полепва по камерата и после бавно се стича - също като истински; металните тръби този път светят нощем в искрящи неонови цветове; метеорологичните условия се променят по време на спускането; слънцето залязва и понякога, стартирайки от върха на планината сред снежна буря, преминаваш през ясно и слънчево време и финишираш, прелитайки над улиците на среднощен град.

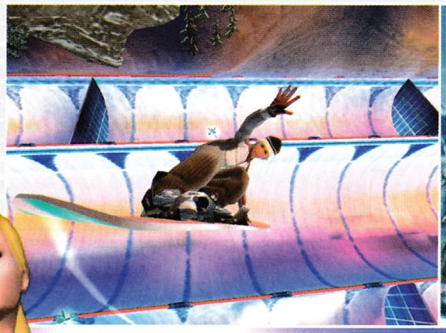
Втората разлика е в локациите. Този път пистите не са разхвърляни из целия свят, а са събрани в една единствена планина с три върха, всеки един от които трябва да бъде покорен. В SSX3 кабинков лифт или хеликоптер те транспортират до съответния връх и спускането започва - указателни табели по пътя те отвеждат до хижата с оборудването, откъдето ако си спечелил пари можеш да купиш нова екипировка (дрехи, очила, бордове и др.) или до пистата, на която те чака поредното предизвикателство. Както и в предишните версии на играта, те очакват състезания за време и състезания за точки, всяко от които се състои от три спускания, резултатите от които влияят на крайното класиране. Новото е, че за всеки медал получаваш определена сума, която разумно да изхарчиш за екипировка или за вдигане на показателите на играча, като стабилност, бързина, трикове и др. Едно от най-хубавите неща в играта е, че след като си спечелил медали на всички писти, те очаква едно половин часово спускане от върха на планината до града в подножието й, като можеш ли да си представиш - няма зареждане! Истинска лудница!

Третата разлика. Май този път управлението е по-лесно от преди, но това е лично мое мнение на закоравял сноубордист. Ще ти кажа какво имам в предвид - в предишните версии, изпълнявайки голям скок с трикове, трябваше да прецениш кога да спреш с въртките, за да може героят ти да де се приземи успешно (SSX) или да стабилизираш положението му с контролера (SSX Tricky). В SSX3, пуснеш ли бутоните за правене на трикове, героят се извърта в подходяща за приземяване поза. Този малък за мен недостатък обаче, е компенсиран от ултра-маниашките писти и от трудно достижимите за все още неопитните играчи резултати. Добавени са и мини мисии, като това да събереш изгубената екипировка на твой приятел, да изминеш 250 метра по тръби за определено време и много други. Абсолютна новост за играта е, че вече можеш да използваш ръцете си в геймплея, т.е. да се изправяш на тях по тръби и пейки. Можеш да изправиш борда на носа или на задната му част, а също така и да правиш трикове, докато се плъзгаш по тръба.

Музика и звук - както винаги железни (не, нямам в предвид дърти метали с дълги коси, подстригани на бретон). По Радио BIG звучат Fatboy Slim, Chemical Brothers, N.E.R.D., Placebo, Red Hot Chilly Peppers, Basement Jaxx, Overseer и много други. Мехлем за ушите.

Има още много за разказване, но вместо да те отегчавам с приказки, по-добре хващай геймпада и се впусни в тази бясна, сюреалистична надпревара по снежните склонове на електронната планина, за да разбереш какво значи пристрастяваща игра и защо антиспортна натура като мен спортува SSX.

Мартин Янев



В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

"Поредната сноуборд игра" може да важи за всяко друго заглавие, но не и за SSX3. Големият избор на режими, безупречното управление, чистата неповторима графика и крайно пристрастяващия геймплей го доказват.

9.6
от десет

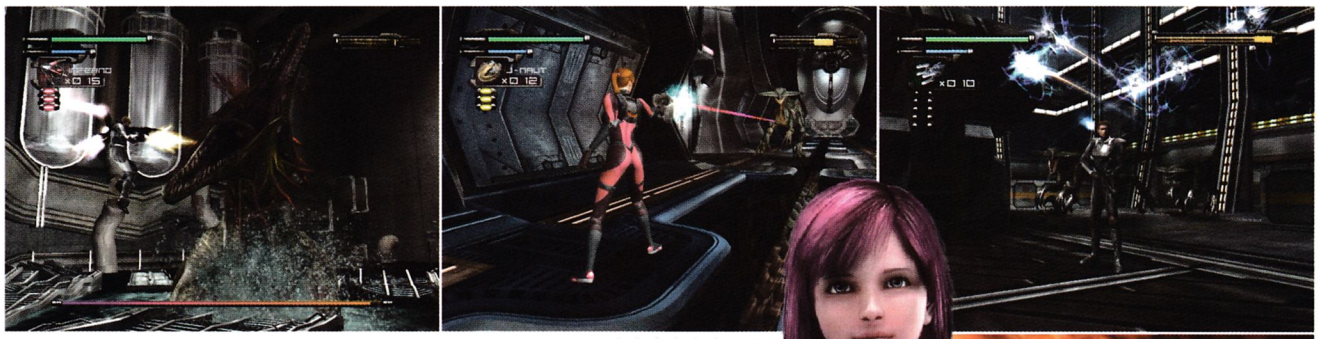
DINO CRISIS 3

|Формат: Xbox (ревю) |Производител: CAPCOM |Издател: CAPCOM |Жанр: Екшън-Приключение

Често пъти се случва, даден софтуерен продукт да бъде ръшван от своя създател, подтикнат от крайно малките срокове за завършване му, дадени от издателя на съответната игра. Пресен пример за това бе Enter the Matrix, целта на която бе да излезе едновременно с премиера на втория филм. Тя го и направи, дори продаде милиони екземпляри, което за издателя е по-важния аспект при направата на една игра, но Shiny си навлече гнева на истинските играчи, сътворявайки продукт, който в никакъв случай не може да се впише в тяхната серия от фантастични заглавия, които твореше фирмата преди години. Случаят с Dino Crisis 3 обаче е друг - разработката на проекта започна през 2001 година, което доведе до огромни очаквания от страна на всички фенове на поредицата, както и на всички притежатели на конзолата на Microsoft въобще. Е, не знаем с какво точно се е занимавало студиото отговорно за Dino Crisis 3 през двугодишния период на разработка, но е факт, че гозбата, която са натъкмили, не е нито достатъчно увряла, не е дори и вкусна. Всъщност, наченки на добри вкусови качества има, но извинявайте, за времето което Capcom отдели за създаването на DC3, Konami издаде две игри от една и съща поредица, качеството, на които граничеше почти със съвършенството. Точно така, говоря за Silent Hill 2 и Silent Hill 3. Имаме чувството, че напоследък Capcom отделя подобаващо внимание само и единствено на своите GameCube творения, а тези, издавани за PlayStation 2 и Xbox, кучетата ги яли. Да, яд ни е, защото в DC3 има заложен толкова много потенциал, че ако той беше оползотворен по един целесъобразен начин, сега можеше да четеш за най-добрия Dino Crisis до момента, защо не и за една от най-добрите игри през тази генерация въобще!

Проблемът с камерата ще те навести като неканен гост веднага след началната анимация.

История - представена посредством страхотно режисирани и оформени CG анимации, които поне за нас бяха основният подържащ интереса ни елемент, за да зърнем в края на краищата финалните надписи в Dino Crisis 3. Действието се развива в далечното бъдеще - тричленен специален отряд проучва изоставен кораб, изникнал от нищото, след като е изчезнал преди 300 години. Името му е Ozymandias, а самият той се оказва гнездо на динозаври - казано друго яче, Патрик и неговите подчинени са загазили здраво. Корабът е с курс към Земята, а кой, или по-точно какво стои зад всичко това, ще трябва да разкриеш самият ти. Сюжетната линия не пращи от оригиналност, но пък е



достатъчно интересна, особено за чистокръвен екшън, какъвто е Dino Crisis 3.

Къде се намирам и по какво стрелям - в представянето на начина на игра, една дума нахално ще се вмъква в почти всяко едно изречение и тя е "проблем". Проблемът с камерата ще те навести като неканен гост веднага след началната анимация. Неприятното в случая е, че с навлизането все по-дълбоко в DC3, ямата издълбана от некадърната камера става все по-дълбока и по-дълбока, докато накрая всичките ти надежди свързани с момента, в който тя все пак ще се пораздвижи, биват заровени в нея. И като казвам "пораздвижи", имам в предвид точно това - графиката е изцяло тримерна, но камерата е фиксирана. Ако за Resident Evil, това не е голяма пречка (дори увеличава тръпката в хорър серията на Capcom), то при чистокръвно екшън заглавия от рода на Dino Crisis 3, това убива по най-брутален начин и малкото хубаво в начина на игра. Динозаврите не са тромавите индивиди, подобни на полуразложената първосигнална паплач ширеща се из Resident Evil-ите, от което следват моменти, в които си стоиш и стреляш по нищото, защото фиксираната камера не може да улови бързите хищници поради своята статична натура.

Управляемите персонажи в играта са двама. Основния игрови дял се пада на Патрик, но от време на време ще се наложи да влезеш и под кожата на неговата съекипничка Соня. Подобно на GunValkyrie, Патрик разполага с джет-пак, с помощта на който може да избягва атаките на дирещите свежа мръвка динозаври. Оръжията естествено са основното му средство за борба срещу странно изглеждащите животни, но ефективността им е слаба, а смъртоносният им ефект, не би впечатлил човек, запознал се по-отблизо със заглавия като DMC, Otogi, GunValkyrie и т.н. За сметка на това, видовото разнообразие на динотата се свежда до скромните три, изключвайки босовете, разбира се. Усещаш ли вече, как играта здраво накъртва на недовършеност, причинена от двугодишния мързел на Capcom? Нон-стоп шутингът по "невидими" три вида динозаври определено би писнал на всеки играч още след първия половин час. Тук отново сме длъжни да вметнем красивите CG анимации, които бяха единствената предпоставката да продължаваме с безумието, което ни предложиха японците с новото си отроче. Пъзели в DC3 има, друг е въпросът, доколко те самите са интересни за разрешаване. В края на краищата, "проблем" не влезе в почти всяко изречение, както бе обещано по-горе, но е факт, че той все пак охарактеризира по един безспорен начин играта, защото геймплеят в Dino Crisis 3 е един Голям проблем!

P.N.04 - Графичното оформление е поредното разочарование, с което ще се сблъска всеки, трепнещ в очакване DC3 да бъде играта на живота му. Като изключим изкусно направените CG анимации, то друго, което да отличи новия динозавърски епос на Capcom, нямаше. Цялото действие се развива на космическия кораб, а всеки знае, че подобен вид превозни средства не могат да изглеждат по много различен начин. Вялата, стерилна обстановка, нямаща способността да обгърне играча така, както това например прави Silen Hill 3 или Devil May Cry, е отличителен белег на DC3. Прибави към това проблеми с framerate-а и постоянно повтарящ се отразяващ ефект в цялата игра... Моделите на главните персонажи и особено тези на босовете от своя страна, определено впечатляват и са едно от малкото хубави неща, които предлага новият продукт на японците.

Музика, маестро - музика на средняшко ниво, която трудно би събудила каквито и да е било трепки, та камо ли и такива, минаващи през твоето тяло. Омръзна ни във всяка една игра на Capcom, когато на екрана се появят противници, музиката да увеличава своят подем, но в самата нея да се повтарят точно два различни тона. Актьорите, отговорни за озвучаването на Патрик и компания, са свършили добре своята работа (нещо нетипично за Capcom) и оставят приятно впечатление. Най-големият недостатък при звука обаче е, че той не придава налудничевата, вкопчваща те към играта атмосфера, която е един от основните фактори, въздействащи върху играча при подобен род игри. Поредна черна точка за Capcom...

След подобна, меко казано съсипваща критика, сигурно очакваш препоръката ни да бъде да не се захващаш с Dino Crisis 3 за нищо на света. Бихме го и направили, спестявайки ти огромни количества тормоз, ако си играч, за когото, добрия геймплей е от първостепенно значение. От друга страна, ако търсиш интересна история, поднесена чрез страхотни CG филмчета, то въоръжи се с огромна доза нерви и се впусни в едно монотонно шествие из Ozymandias, което, знае ли човек, в крайна сметка може и да ти се понрави...

Ивайло Коралски

КРАЯ НА КРАИЩАТА

Най-накрая и PC геймърите ще имат възможността да вкусят от най-доброто футболно заглавие, провено някога. Името си го казва, Pro Evolution Soccer е мега еволюция във

5.7 от десет

BILLY HATCHER

|Формат: GameCube |Производител: Sonic Team |Издател: Sega |Жанр: Платформа

Ако хубав пилешки сюжет се измерва в добре подготвен омлет, то този, присъщ на Billy Hatcher and the Giant Egg, определено се равнява на останки от бъркани яйца…

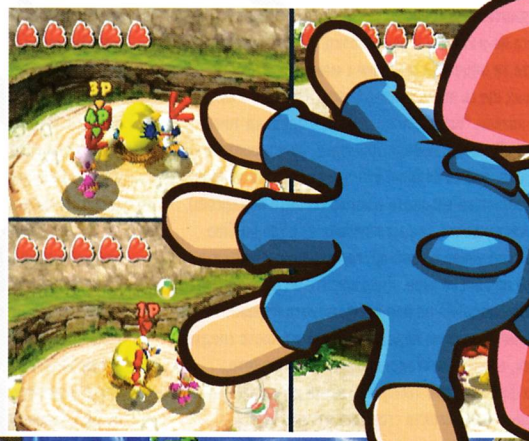
Sonic Team определено обича яйцата. До този извод би стигнал всеки, който през годините е следил творческата дейност на японското студио, сътворило платформената икона Sonic. Върлият противник на таралежа във всеки един епизод от безкрайните му приключения се нарича Eggman (макар, че в Европа той е известен още с прозвището Др. Роботник) или по нашенски, Човекът-яйце. Вглеждайки се в неговото телосложение е трудно да не забележиш яйцевидната форма, донесла му благозвучното, по-горе споменато наименование. В Nights Into Dreams малките създания Nightopians се излюпват отново от яйце. В Sonic Adventures, Chao съществата първоначално се излежават под черупката на своето яйчице. Въобще, великденското "бойно средство" е залегнало дълбоко в творчеството на Sonic Team - факт, който напълно обуславя решението им да направят и игра, посветена изцяло на продукта, който тачим най-вече попаднал в тиган пълен с олио, поставен върху котлона на изпълняваща основната си функция газова печка.

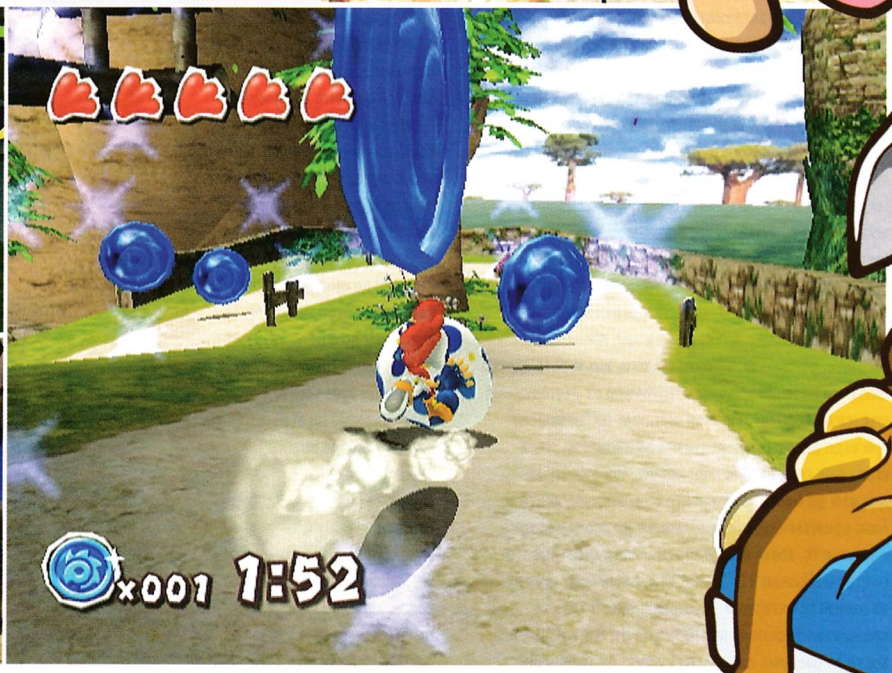
Новото заглавие на Sonic Team е първото действително оригинално такова от времето на Nights Into Dreams за 32-битовия Saturn. Това от своя страна покачи доста нашите очаквания за Billy Hatcher and the Giant Egg, още повече, че предварителните отзиви бяха повече от положителни. Издъни ли се Sonic Team или просто измайстори игра, която за да харесаш, се изисква от теб да любиш овалните творения, които според някои индивиди са виновници за зараждането на доста странни процеси разтресли майката природа. Правилният отговор е нещо посредата.

Историята е странна, или по-точно, странна по детски начин - злостният крал на гаргите е отвлякъл пилешкия старейшина, който всяка сутрин е "донасял" слънчевите лъчи в Утринните земи. В следствие на този терористичен акт от страна на Черните пернати, се спуска вечна нощ над териториите на момък, който е призован от бога на пилетата с мисия да намери и върне отвлечения старейшина. Били открива Легендарния пилешки костюм излъчващ енергия, с която може да контролира яйцата и получава специални яйце-техники. Момъкът в пилешки доспехи трябва да върне светлината в своите земи, или да заживее във вечен мрак! Както сам виждаш, история общо взето липсва. Ако хубав пилешки сюжет се измерва в добре подготвен омлет, то този, присъщ на Billy Hatcher and the Giant Egg, определено се равнява на останки от бъркани яйца…

Всеизвестно е обаче, че при подобен род заглавия, не покъртително запленяващият сюжет е от първостепенно значение за съответната игра да се превърне в класика, а пъстрата, задължително качествена графика и най-вече прилепчивия начин на игра, който да те задържи възможно най-дълго пред телевизионният екран. Е, Sonic Team почти е успял да осигури в достатъчни количества от гореспоменатите два, жизнено важни за игрите от този жанр фактора, но това "почти" в края на краищата прецаква доста от потенциала на подобно заглавие.

Та, за яйца говорим, а те (яйцата) са основния елемент изграждащ геймплея на Billy Hatcher. Не отричаме, че решението на Sonic Team да въведе този доста нерационален похват (какъвто е използването на яйцата) в леко позакърнелия платформен жанр е повече от похвално. Още повече, че контролът е адски стегнат, дори в някои аспекти достига нивото на този от SMS. Грабваш яйце, започваш да го търкаляш и когато пред теб се появи даден противник, просто минаваш връх него с помощта на въртеейкия се пред теб помощен персонал. В друг случай просто можеш да захвърлиш яйцето срещу него. Били си пада и плодоман - сновейки из нивата, той събира богат набор от плодове, в което няма нищо лошо. Интересното в случая обаче е, че моментното яйце, бурно търкаляно от напереното хлапе, се възползва от благините под формата на здравословна храна, които само един плод би могъл да предостави. По този начин то осезаемо увеличава своите размери, като в края на краищата от него се излюпва





същество, дружелюбно настроено към виновникът за неговото появяване. Същото това същество притежава скрити заложби, които могат да влязат в употреба на Billy, защото без яйце под ръка, момъкът, нахлузил петелския костюм, е възможно най-беззащитния платформен персонаж появявал се досега. Без своя "съекипник" той може само да подскача, обикаля насам-натам и толкоз. Досети ли се вече, кое е слабото звено, силно уронващо иначе доста приятното първоначално впечатление, което оставя играта? Еднообразие, еднообразие и пак еднообразие! В цялата игра търкаляш яйца, с които трепеш не особено умни гадове, изпълняваш зададените задачки, благодарение на животинчетата, които "люпиш", докато накрая измъкнеш отвлечения пилешки старейшина.

Въпреки доста детската натура, която притежава новия продукт на Уиджи Нака, играта не е никак лесна. Подобно на The Legend of Zelda: The Wind Waker, трудността понякога има странното свойство да вбесява, особено ако си малчуган без особен игрови тренинг. От друга страна, обичаш ли предизвикателствата, то тези, които предлага Billy Hatcher and the Giant Egg, при всички положения ще удовлетворят твоето желание, играта пред теб да е нещо повече от жизнерадостно подскачане от клонче на клонче завършващо с бос за премахването на когото и най-некадърно избраната тактика би свършила работа.

Графичното излъчване, което предлага творението на Sonic Team, е относително сносно. Пълният графичен потенциал на GameCube в никакъв случай не е използван, което все пак не е пречка някои от местностите да изглеждат повече от добре. За съжаление, други наподобяват такива от средностатистическа Dreamcast игра, което за края на 2003 година леко би подразнило по-изтънчения вкус на играча, за когото качествената визуалната част е прищявка №1. Кадрите за секунда през по-голямата част от времето са стабилни 60, но когато на екрана екшънът покачи малко своя интензитет и доста красивите particles ефекти влезнат в действие (тук определено хардуерните ефекти, заложени в Ati-то на куба са използвани в положителна насока), framerate-а осезаемо пада. Длъжни сме да споменем, че това се случва в доста редки случаи и по никакъв начин не навреждa на самия геймплей. Дизайнът на героите би паснал перфектно на филмче, подготвящо малчуган за лягане по време на "Лека нощ, деца", но от друга страна, самото заглавие се цели право в детската аудитория и художниците на Sonic Team са свършили по перфектен начин своята работата. Външният вид на Били е свеж и неподправен, което го в слага в графата "характерен за Уиджи Нака, различен персонаж". Задължително ще вметнем и няколко думи за първоначалната уводна анимация, качеството на която е отлично, а хуморът струи от нея в големи размери. Да, леко глуповата е, както и самата игра, но излъчването и е адски забавно и жизнерадостно, което при подобен род заглавия е най-важно!

"Ла-лаа-ла-лаа-ла-ла-ла-ла" - това е най-запомнящата се част от звуковото оформление на Billy Hatcher. Ритмите звучащи в играта са с пределно детски привкус, но пък от друга страна са стилни, добре пасващи и придаващи правилната атмосферна на платформена игра от подобен род.

Новият продукт на Sonic Team носи в себе си духа, характерен за останалите в сърцата на играчите заглавия-класики на студиото, но няколкото недоизпипани елемента оставят неприятния привкус за недовършеност. Billy Hatcher and the Giant Egg е игра, която в никакъв случай не може да се нарече провал, но поне ние очаквахме повече от Sonic Team, защото концептуално, продуктът има предпоставките за голяма игра, а и японците не веднъж са демонстрирали усет за създаването на такива.

Ивайло Коралски

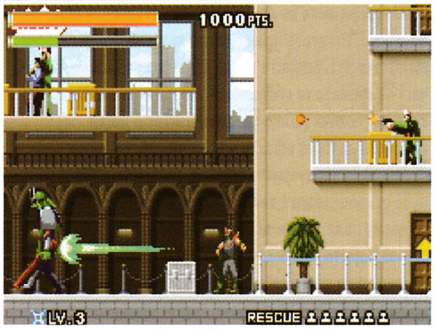
В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Любиш ли яйцата, Sonic, платформените игри, трудността в тях и най-вече си широко скроен играч, то помогни на Били да открие отвлечения пълководец. В противен случай, пасувай без да се замисляш много...

7.3 от десет

NINJA FIVE-0

|Формат: GBA |Производител: Hudson Soft |Издател: KONAMI |Жанр: Екшън



"Опа-а-а-а! Какво е това?" - искрено би се удивил всеки вманиачен Shinobi фен и би вперил невярващ поглед в проблясващото екранче на GBA-то си. Всичко в резултата от съвместната работа на Hudson Soft и Konami те връща към романтичните, безвъзвратно отминали времена на аркадния гейминг, когато половината ти ден минаваше пред опушения екран на първите аркадни Shinobi-игри. Ако си имал и удоволствието да врътнеш трите конзолни Ninja Gaiden-а, картината трябва вече да ти е ясна: Ninja Five-0 е носталгичен, печеливш опит на Hudson Soft и Konami да възродят славните времена на бойните sidescroller-и. Трябва да ти кажа, че пичовете успяват - тяхната игра е издържана в най-впечатляващите традиции на величествени заглавия като Shinobi, Revenge of Shinobi и споменатата Ninja Gaiden поредица. Нещо повече: Ninja Five-0 е чудесен пример как може да се върне блясъкът на един позабравен жанр. Рецептата на успеха е много проста: достатъчно време за разработка на заглавието и нечовешка отдаденост, направо маниащина, на класиките, извисили съответния жанр над останалите. Докато се чудя по колко часа в денонощието Hudson Soft и Konami са прекарвали над Shinobi-то на Sega, нека да те запозная с достойния му наследник Ninja Five-0. Какво пък, може някой поназнайващ български шеф от Sega да попадне на моята статия, да се възтрогне и да накара подчинените си да спретнат едно яко двуизмерно Shinobi. Eeex...

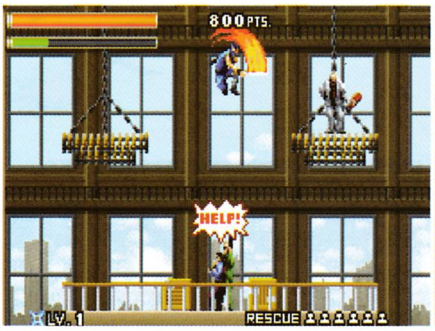
Ninja Five-0 се опитва да ти завърти вихъра на спомените в посока към тъпоумните, но забавни нинджа-филми от осемдесетте години на миналия век. Каква история само: детективът Joe Osugi, който между другото е и нинджа, трябва да разгроми терористична групировка, намираща се под контрола на злата енергия на Лудите маски (да, бе!). Те са артефакти, запечатани от предците на нинджата, които незнайно как са се завърнали на белия свят. И така, задачата на Джо е да открие първоизточника на тези зловещи събития и добре да му нашока кофата. Както сигурно се досещаш, в играта няма никакви детективски изпълнения, а великолепен old-school геймплей, включващ дълги двуизмерни нива (общо 20 на брой, разпределени в 6 мисии), през които Joe Osugi разбива пълчища от врагове, ликвидира няколко надъхани боса и спасява заложници, по подобие на великия си предшественик Joe Musashi. Приликите с класическите нинджа sidescroller-и не свършват дотук: нашият нинджа разполага с неограничен арсенал от шурикени, а в близък бой, както си му е редът, порва враговете си със своя нинджа-меч. Ефектна и жизнено необходима добавка към арсенала на Джо е куката, с помощта на която нинджата преодолява мъчни препятствия и може да се покатери на по-високи платформи. Явно момчетата от Hudson Soft са били вдъхновени и от Bionic Commando, една яка игра, но не чак толкова популярна като Shinobi и Ninja Gaiden. Допълнителен плюс към геймплея на Ninja Five-0 са трите нива на трудност, както и режимът на игра Time Trial, в който към най-ожесточените противници на Joe Osugi ще се присъедини и времето за преминаване на нивата.

GBA познава и по-красиви игри от тази, Ninja Five-0 не залага на някаква неописуемо приказна графика, а изцяло се придържа към носталгичната атмосфера, витаеща около този вид заглавия. Основна характеристика на графиката са прекрасно нарисуваните спрайтове, които сякаш прераждат дъртия геймър в хлапето, което едно време непрекъснато разцъкваше Ninja Gaiden-ите и Kage на 8-битовото си Nintendo.

Музиката в играта подхожда на екшъна, макар и по качество да не достига яките динамични японски мелодии на Shinobi-игрите. На звуците Hudson Soft не са обърнали особено голямо внимание, поради което ще се въздържа от коментар.

Цялостното ми впечатление от Ninja Five-0 е много добро, както казах и в началото, играта е правена по всички печеливши правила на този позабравен жанр, игрите от които ни радваха доста години назад във времето. Без никакво колебание препоръчвам този old-school нинджа екшън от трето лице и на старите кучета, които ги е подгонила носталгията по-старите класики, и на новобранците, които със сигурност ще се накефят на това заглавие, въпреки липсата на графични чудесии и фойерверки в него. Следващата спирка на геймърската машина на времето е ясна: скоро ще се появ и римейкът на вероятно най-голямата sidescroll beat'em up легенда: Double Dragon Advance.

Боян Боянов



| В КРАЯ НА КРАИЩАТА

Ninja Five-0 е великолепен old-school нинджа-екшън, който използва всички приложени трикове от класиките на този жанр. Това прави играта едно истинско завръщане в славното аркадно минало.

8.8 от десет

BOKTAI

|Формат: GBA |Производител: KCEJ |Издател: KONAMI |Жанр: Екшън-Приключение

В световен мащаб има страшно много гении от гейм-индустрията, които мислят постоянно как да революционизират своите игри. Някои си поставят за цел да постигнат невиждана визия, перфектна от графична гледна точка и като артистично изпълнение. Други се съсредоточават върху музиката, за да засилят нейното влияние в правенето на игри като цяло. Трети променят камери, измислят нови жанрове, осъвременяват начина на игра и геймплея. Има само един обаче, който не мисли единствено за съдържанието на софтуера, който ще създаде, но и за доста по-абстрактни неща, което го определя и като гении. Името му е Хидео Коджима.

Когато човек погледне последния му проект (обект на настоящата статия) и разбере, че това не е обикновена игра за Game Boy Advance, а такава, чиято касетка е снабдена със светлинен сензор, променящ постоянно геймплея с действието си, той (съвсем в реда на нещата) се възхищава. Но едва ли някой от страничните наблюдатели си е помислял за истинската причина, поради която Коджима е решил да използва сензор за слънчева светлина като хардуер. За самоизява и авторитет? Едва ли... За революция на джобните игри? Отчасти. Който познава добре творчеството на Коджима знае, че японецът винаги поставя свои лични цели пред себе си, когато е автор или продуцент на дадена игра.

С темата за произхода и генетиката, засегната в първата Metal Gear Solid за PSone, Коджима всъщност питаше всеки един геймър "Кой си ти?". Сменяха се джойпадове за побеждаването на противници, босове четяха мислите ти, използвайки файловете в памет картата на конзолата и т.н. MGS2: Sons of Liberty пък питаше играещия "Какво ще оставиш след себе си?", "За сметка на какво играеш тази игра?", "Мислиш ли за бъдещето?" и съсредоточаваше вниманието не толкова върху лиричеството на героите в играта, колкото върху играещия играта. Хидео Коджима си дава сметка колко много подрастващи играят игри в 21. век и гледа да им предаде послание с игрите си, да им въздейства.

С Boktai целта на японеца изглежда е да изкара геймърите навън, в истинската среда, в която живеят. Да разчупи усамотението им, когато играят дадена игра от този жанр. Да събере подвизите им в геймърските светове с тези, от реалния свят. Коджима дори може да е искал геймърите да подишат малко свеж въздух, докато играят на двора, сред природата или някъде другаде, ако щете. Важното в случая е, че целта е постигната - в Boktai: The Sun Is in Your Hand не може да си достатъчно добър без наличието на слънчева светлина.

Историята ви поставя в ролята на Джанго - симпатичен ловец на вампири от всякакво естество. В началото на играта той тръгва да отмъщава за смъртта на своя баща, Ringo (убит от въпросните вампири и немъртви), а малко след като го прави, се забърква в спасяването на света и на всички все още живи негови обитатели. Приключението на героя ни комбинира три различни жанра в един: RPG, екшън и адвенчър, използвайки стратегически елементи за по-хомогенна смес. Ролевият елемент намира изражение в събирането на предмети от различен характер, в развитието на уменията на героя и показателите му. Екшъна също е сериозно засегнат, като някои от движенията са направо взети от Metal Gear сериите: прилепянето към стени и почукването за привличане на противниковото внимание. Адвенчъра се усеща най-много тогава, когато решавате пъзели. Стратегическият елемент обединява и in-game действията ви, и тези, в реалния свят, къде точно ще заседнете да играете с конзолката и т.н. Джанго разполага само с едно единствено оръжие през цялото време - "Gun Del Sol" (на испански "Слънчево оръжие"), снабдено с огромна лупа над цевта (видът му ме накара да си припомня годините от моето детство, когато сме горели мравки, благодарение на огромни лупи и достатъчно силна слънчева светлина). През цялото време на игра, чувството да улавяш светлината със своя Game Boy Advance в ръце много те вживява в ролята на Джанго, борещ вампирите с "Gun Del Sol", както например, тежестта на Xbox джойпада и вибрациите му много наподобяват на самото оръжие на Master Chief от Halo.

Та как действа цялата тази работа със сензора за слънчева светлина? Ами застанете на светло, почакайте светлометъра да е запълнен минимум две скали и наблюдавайте. Нивата веднага се променят. През прозорците на подземията нахлуват лъчи, които автоматично се превръщат в капан за всякакви вампири, паяци и прилепи. Много добре приложение на светлината е намерено и в битките с босове, но това ще оставя да го откриете сами.

От гледна точка на графика и звук, Konami са постигнали нещо уникално. Всички герои и терени в играта изглеждат като нарисувани на ръка с прекрасни тоналности на цветовете, които между другото са и много на място подбрани. Всеки пиксел по вида на Джанго е използван точно на мястото си, а интересното е, че concept арта е рисуван лично от Коджима-сан. Музиката и озвучението на героите също са на това високо ниво.

Boktai: The Sun Is in Your Hand определено си заслужава. Ако трябваше да поставя оценка "преиграване", тя определено щеше да е много висока, понеже всеки път, в зависимост от различната сила на светлината, геймплеят е различен, нивата изглеждат различни, откриват се нови врагове, скрити участъци и т.н. Konami определено заслужават само поздравления за иновативното си решение да инвестират в толкова оригинален проект. Коджима от друга страна отново се записа сред имената на творците, допринесли най-много за гейм-индустрията. Някъде бях чел, че напоследък му е хрумнала идеята за игра, чиито носител става неизползваем при всеки Game Over и се налага да си купиш ново копие, за да продължиш да играеш... Господи, няма ли кой да спре този човек?

Павел Симеонов

През прозорците на подземията нахлуват лъчи, които автоматично се превръщат в капан за всякакви вампири, паяци и прилепи.

В КРАЯ НА КРАЙЩАТА

Създадена от емблематичния Хидео Коджима, Boktai е първата видеоигра, която използва силата на слънчевата светлина в геймплея си, благодарение на светлинния сензор, вграден в GBA касетката. Задължителна за всеки ловец на вампири.

9.0 от десет

FIFA 2004

Формат: PC,PS2,Xb,GC Издател: Electronic Arts
Произв. : EA SPORTS Жанр: Спорт

Пак или отново е въпросът, който измъчваше изтънченото ми туловище и частите над него, докато инсталирах FIFA 2004 и се чудех какво "ново" ще има в "новото" издание на футболната сапунена опера. Радост голяма - тази година получаваме феноменалното, свръх-интересно нововъведение, свързано със система за пасовете. Поне според мен, в този аспект сериите FIFA отдавна вече се превърнаха в нереалистичен симулатор на изстрелване на ракета, който за сметка на това запазва сложността си. Нереалистичният модел на топката е останал непроменен и тя пак пори тревата необезпокоявана от неща като физика и сили на триене. Бивайки високо капацитетен, аз открих, че действието на играта се развива във вакуумирана среда, която позволява на топката да извършва маневри, възможни само на Марс или на други космически обекти.

Естествено, най-важното в новото издание на FIFA е подобрената графика, новите анимации на играчите и очевидното надипляне на гащите на Дейвид Бекъм, когато пръдне. Редом с това получаваме и един доста сносен саундтрак, който обаче винаги е бил на висота в игрите на Electronic Arts. Поне аз си мисля, че можехме да минем и без неща, които можем да си купим и на CD или да слушаме по първия телевизионен музикален канал, който успеем да пуснем. Моделите на играчите наистина са убедителни, но геймплеят е непроменен - нещо, непростимо за игра, излизаща почти по едно и също време с новия владетел на PC футбола - Pro Evolution Soccer 3.

Орлин Ялнъзов

5.0 от десет

YAGER

Формат: PC,Xbox Издател: THQ
Произв. : Yager Develop. Жанр: Екшън

Като фен на всички футуристични симулатори, аз очаквах Yager с нетърпение. Първоначално малко се разочаровах като видях рейтинга на Xbox версията, но реших да дам на играта последен шанс. Първото изнервящо нещо бе инсталацията, която се точи почти година. Не знам дали моето DVD е бавно или на самата медия и имаше нещо... След час най-сетне пуснах играта. Менютата - нищо особено. Пускам първата мисия, всичко ОК, графиката е превъзходна - всичко си е на мястото с огромно количество детайли. Играта използва повечето (ако не и всички) познати на модерните видео карти ефекти: във водните повърхности всичко се отразява, дори и изстреляните от вас и противниците снаряди. Всеки предмет хвърля реални сенки, а като влезете в базата си, ще се удивлявате на огромното количество от детайли вложени в направата й. За управлението не може да се говори толкова ласкаво. Прочутият ви изтребител се кара като Камаз на задна. И понеже той има два различни режима на летене, работата се усложнява доста. Опитах се да играя играта с джойстик, но положението е същото. След неистови опити да подкарам пустия му кораб, установих, че това е най-гадното управление на такава игра, което съм срещал. Музиката е посредствена и не върши никаква работа. Звуковите ефекти стават, макар и някои от тях да са взети от колекции с готови семпли. История в Yager може да се каже че няма, в началото и в края на всяка мисия героят ви бройка диспечерката на станцията по радиото и това е. И за край, Yager прилича повече на технологично демо, отколкото на игра.

Иван Стойнешки

7.7 от десет

UFO: AFTERMATH

Формат: PC Издател: CENEGA
Произв. : ALTAR Int. Жанр: Стратегия

Едва ли има уважаващ себе си PC геймър, който да не е играл или поне чувал за UFO. Тя бе един от най-големите хитове на изминалото десетилетие. Играта предлагаше страхотен геймплей, приятна история и привлекателна за времето си графика. Сега, след близо 10 години, на пазара се появи игра, претендираща да бъде достойното продължение на серията. От една страна това е вярно, защото UFO: Aftermath наистина обогатява геймплея на старата игра и внася някои доста оригинални нововъведения. От друга страна обаче, графиката на играта куца. Моделите са доста ръбати, а и текстурите не хващат окото с особен контраст. Ефектите на отделните оръжия са доста смешни, а да не говорим за пръските зелена слуз излизаща от телата на извънземните. Като цяло графиката на играта е средно качество, което не пада по-долу дори и ако играта се пусне на по-бавна машина. Геймплеят е много добър. Наземните сражения се водят в симулативен режим (хем походово, хем в реално време), което е една от приятните изненади в играта. UFO: Aftermath притежава и лек RPG елемент, чрез който всеки от вашите войници може да се развива в определени насоки. Музиката на играта е приятна и тотално пасва на ставащото по екрана. Звуковите ефекти са посредствени, но те не са от голяма важност. Озвучаването на войниците ви е доста комично и можете да си умрете от смях от страните им акценти. UFO: Aftermath успя да ме задържи пред монитора близо седмица - макар и с грозновата графика, играта притежава чара на оригинала, а и новия геймплей наистина е прекрасен...

Иван Стойнешки

8.0 от десет

WORMS 3D

Формат: PC,PS2,Xb,GC Издател: SEGA
Произв. : Team 17 Жанр: Екшън

Те отново са тук, леко променили своят външен вид, но не и нрава си! И червейчетата преминаха в трите измерения, но NeoGamer бърза да предупреди всички обезпокоени фенове, че преходът е успешен! Основния плюс на старите Worms-ове, спечелили милиони почитатели на поредицата, огромното забавление, се е промушило през границата, разграничаваща измеренията, което е предпоставка за нови нечовешки мултиплейър сесии! Като изключим пъстроцветната 3D графика, в общи линии Worms 3D си остава същата, адски прилепчива игра, която си играл през далечната 1995 година. Верно, добавени са някои нови оръжия, но успееш ли да се справиш с първоначалния шок да зърнеш любимците си да се подвизават в трите измерения, то веднага червей-егото ти ще изгрее в пълния си блясък. Адиктивността лъха от Worms 3D, както чесновата миризма от устата на току що поел шкембе-чорба момък. Прицелването при перспективата от първо лице не би било голям проблем за креативния играч - тя ще изиска от него доста повече стратегическо мислене, съобразявайки се с повече фактори, от които зависи точният удар, който с времето дори увеличава fun елемента. И все пак, новите червеи са изгубили нещо при транслацията. Първо, оръжията имат доста по-слаб ефект, загубила се е верижната реакция, изхвърляйки червей, той да подбере тези, които са около него. Както споменахме по-горе обаче, най-важната, отличаваща "червеите" от всяка средностатистическа игра характеристика, се е запазила, което ни подсеща, че е време да кажем едно голямо Благодаря на Team 17 за седми пореден път!

Ивайло Коралски

8.3
от десет

SILENT HILL 3

Формат: PC, PS2 Издател: KONAMI
Произв. : KCET Жанр: Приключение

Добрите идеи живеят дълго, добре реализираните още повече... Silent Hill поредицата е един от малкото примери, които напълно опровергават твърдението, че оригиналът в дадена кино, театрална или игрална творба си остава ненадминат, поради простата причина, че продълженията се създават на базата на това, колко финикийци евентуално биха влезнали в касите на даден производител. Загърбвайки комерсиализма, Konami сътвори три чудесни заглавия от една поредица, знаейки, че ако даден продукт е качествен, той неминуемо ще пожъне успехи. Silent Hill 3 беше многократно предъвкван на страниците на списанието, когато на дневен ред бе PS2 варианта, затова търсиш ли изчерпателен преглед, то по-добре се отправи към NG2 или NG3. Накратко, в SH3 са преплетени съдбите на главния герой от оригинала и девойката, главно действащо лице настоящата игра. Връзката с първия Silent Hill е добре замислена - играчът преминал през адът на Хари Мейсън би потънал в размисли и дори отново би го изживял още веднъж. Радостно е, че при портът се е запазила бруталната атмосферата и усещане, а визуалната наслада, която би изпитал при PS2 варианта, тук се е увеличила, подпомогната от по-високата резолюция, която предлага модерния геймърски компютър. Silent Hill 3 е една от най-отвратителните игри, които си играл - има моменти, в които действително ще се замислиш над въпроса, видео игра ли играеш, или си попаднал в епицентъра на ужасен кошмар! NeoGamer тайничко ще ти прошепне, че и двата варианта са валидни при Silen Hill 3...

Ивайло Коралски

9.0
от десет

HIDDEN & DANGEROUS 2

Формат: PC, Xbox Издател: TAKE 2
Произв. : Illusion Softw. Жанр: Екшън

При първите снимки на H&D2 преди време, играта изглеждаше революционна до някаква степен и беше графично сочна. В момента при излизането й на пазара, революционните очаквания са избледнели и някак незначими. Играта се сравнява с най-добрите WW2 заглавия от четири години насам и няма как да й е лесно да се открои с голяма оригиналност.

При започването на играта, първото нещо, което задължително трябва да направите, е да се нагласят клавишите и почти всички функции, без които ще имате проблеми от сорта "с кое копче се скача" и т.н. Ще имате възможност само на еднократен save по време на игра и без възможност да се връщате назад след всяко минато ниво, освен level retry, което поначало си има своя замисъл и плюсове, но като цяло си е чиста загуба на време в повечето примерни случаи. Атмосферата е на добро ниво, с изключително добър актьорски състав и цялостно озвучение. За отбелязване е, че save & load опциите не отнемат много време, играта зарежда бързо и трудно биха изнервили дори и най нетърпеливите. За H&D2 в никакъв случай не може да се каже, че е bug free. Само до трето ниво имаше куп бъгове, да не говорим през цялата игра...

Минаха четири години откакто оригиналната игра Hidden and Dangerous излезе на бял свят. Ако сте от хората, които са я играли или от тези, които поне са я чували и са смятали да я играят някой ден, тогава си заслужава да пробвате и продължението Hidden & Dangerous 2.

Емилиан Калинов

7.0
от десет

APOCALYPTICA

Формат: PC, Xbox
Произв. : Extreme FX
Издател: KONAMI
Жанр: Екшън

Какво се получава, когато в правенето на игра се срещнат изтока и запада? Сблъсъкът на диаметрално противоположни стилове и култури предполага създаването на нещо най-малкото любопитно. Square и Disney доказаха с Kingdom Hearts, че то може и да е качествено. В случая с новия шутър на Konami обаче, на практика се потвърждава баснята за орела, рака и щуката. Всеки е дърпал в различна посока и в крайна сметка не се стига до никъде. Идеята на играта е да се смеси мултиплейър шутър от рода на Unreal Tournament с елементи от японските ролеви и екшън похвати. Така попадаш на нива-арени почти откраднати от UT2k3 с мизерен пищов, огромен меч в ръка, няколко магии и до трима съотборници. Проблема идва от липсата на спойка между двата елемента. Те просто са изсипани безидейно в продукта с очакване да задоволят и двата типа аудитории. Перспективата от трето лице не създава проблем, но битките с мечове са толкова тромави, че са по-подходящи за походова игра отколкото за динамичен мултиплейър в реално време. Отгоре на това и огнестрелните оръжия някак си не вършат работа, след като врага се вклинчва в теб веднага щом те забележи. В сингълплейър се хвърляш в нива тип asault с няколко цели, които противниковия отбор се стреми да защити, а в мултиплейър към този тип се добавят стандартните Deathmach и Capture the Flag. Графично играта изглежда доста добре, но пък е ужасно неоптимизирана. На Athlon XP 2000+, Radeon 9000 pro и 512 RAM на 800x600 и детайлите на максимум, едва стига до 10 кадъра в секунда.

Влади Юлианов

4.9 от десет

VIRTUAL ON MARZ

Формат: PS2
Произв. : Hitmaker
Издател: SEGA
Жанр: Екшън

Любимия двубой на hardcore маниаците във формат PlayStation 2? Звучи добре, нали? Красива графика, перфектно аркадно управление с помощта на двете аналогови пръчки и широк потребителски кръг - най-накрая перспектива за израстване на серията! Може би, но само ако Hitmaker бяха оставили стария начин на игра, а не да предприемат инициативата да превърнат VOM в по-достъпна за масовия играч игра. Бавни, макар и по-лесно управляеми роботи ще вбесят до крайност любителя на бойните игри, свикнал със Soul Calibur 2 или VF4:E. Екшънът е муден до полуда, а времената за зареждане са огромни, което при бойни заглавия е огромен минус. Графиката не само не е подобрена от времето на VOM за Dreamcast, но и качеството на текстурите е спаднало драстично. Пълно недоумение буди и пълното отсъствие на онлайн поддръжка - Saturn и Dreamcast вариантите на играта предлагаха възможността за игра по интернет. Забелязва се доста обезпокоителната тенденция, доста производители, пускайки заглавие за PS2, въобще да не си дават зор да му дадат вид, който да приляга поне на словосъчетанието "средно качество", сигурни в добрите продажби, които ще постигнат породени от огромното количество продадени в световен мащаб конзоли PS2. Virtual On Marz е огромна крачка назад за тази толкова почитана бойна игра, а добрите продажби, които постигна в Япония подсказват, че това няма да е последното набързо претрупано популярно заглавие с цел да се издуят потребителите, които се ловят като неопитни шаранчета на рекламните трикове на различните издатели.

Ивайло Коралски

4.7 от десет

WARLORDS IV

Формат: PC
Произв. : Infinite Int.
Издател: UbiSoft
Жанр: Стратегия

3000 години преди играта да започне, един тъмен елф, принц Морден, се опитва да направи нова и могъща магия. Странно защо, магията се отразява, убива принца и освобождава порой от магическа енергия в света, оставяйки в историята като "Разделението". В настоящето, друг маг на тъмните елфи, Аравейн, се опитва да повтори заклинанието. Ако то успее, целият свят ще попадне под нейната власт. Подведена от нищожната награда, Аравейн призовава група демони да й помагат и изпраща войските си да търсят информация из целия свят. Естествено, на вас се пада честта да спасите света и да спрете хода на събитията.

В началото създавате вашия warlord - избирате му раса, главна и второстепенни професии (некромансър, боец...). С течение на времето, той и подчинените му бойци трупат опит и по този начин повишават показателите си. Както при всички походови стратегии и тук градовете играят важна роля. Без градове можете да забравите за армията си, защото всяка единица ви взима определено количество злато след всеки ход. Това е добра идея, но играчите, които си падат по ръководенето на огромни армии, ще срещнат сериозни финансови проблеми. Всяка раса има уникален набор от войски, като трябва много да внимавате когато строите вашата армия, понеже смесвайки добри и зли бойци, вие ще изиграете кофти номер на морала на войската ви.

Играта със сигурност е едно необикновено заглавие. Графиката и звука не са на идеалното ниво, но имат едно излъчване, което сега се изразява в торбичките под очите ми.

Деян Георгиев

7.6 от десет

ROBIN HOOD: DOCT

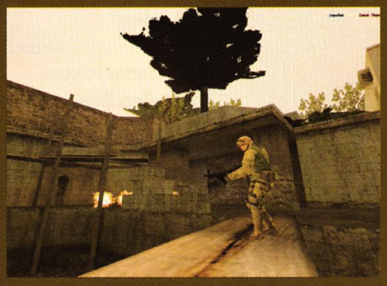
Формат: PC,PS2,Xb Издател: CAPCOM
Произв. : CINEMAWARE Жанр: Екшън-Стратегия

Всеки е чувал за подвизите на Робин Худ. Всеки знае за борбата му срещу узурпираният владетел на Англия, Принц Джон. И понеже тази история е прекалено много предъфквана от филмовата и гейм индустрии, ми бе интересно дали новата игра на Capcom ще предложи нещо различно, или ще бъде поредния комерсиален буламач. Първоначално, Robin Hood: Defender of the Crown не можа да ме хване с почти нищо. Графиката на играта е като на заглавие от преди една година. Персонажите са ръбати, а и текстурите са мазнички. Движенията на героите са доста странни и понякога приличат на конвулсиите на човек, страдащ от епилепсия. Интересното обаче е, че играта изисква мощна машина, за да покаже тази така наречена "прелест". Самият геймплей не е лош. Както знаем, Robin Hood: DOTC е римейк на едноименната игра на Mindscape от 1987 (1986 за AMIGA), която съдържаше в себе си доста различни и интересни мини игри. За моя радост, тук тези неща са запазени. Има ги рицарските турнири, обсадите над крепости и ръкопашните схватки. Всички герои от оригиналната история за Робин Худ са тук и си имат определени функция. Робин краде, Джон отговаря за армията, а Мериян е шпионин. Играта притежава и мини стратегически елемент за завладяването на различните територии. Като цяло е приятно озвучена, с оригинална музика от периода. Диалозите на героите са записани, така че няма да ви се налага да четете. Като цяло DOTC е доста забавна игра с много хумористични моменти, но по дяволите, не сме 1987 година....

Иван Стойнешки

7.0
от десет

CS: CONDTION ZERO



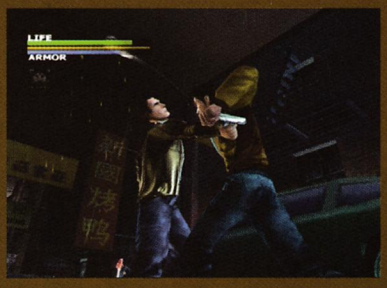
Формат: PC Издател: Vivendi
Произв. : Ritual Жанр: Екшън

Counter-Strike манията е всесилна не само по нашите географски ширини, но и по целия свят, и безспорно вече застаряващият екшън завоюва много почитатели не само заради оригиналност и баланс, но и заради факта, че представяше невероятно качество за безплатна игра. За момента, модът за Half-Life безспорно е най-играната PC (и мултиплейър, в тази връзка) игра в света. Разбира се, не това е случаят с новата реинкарнация на играта, която е напълно платена и абсолютно аматьорски реализирана. Ясно ми е, че Ritual не са най-силният разработчик на този тип игри. Ясно ми е също така, че след многократните забавяния, те не са могли да постигнат своята първоначална идея. Но фактът, че са изкарали игра, която е по-евтина от CD-то на което се намира, и единственото сносно нещо, свързано с нея, е че върви с новата версия на популярния мод, ме подтиква към размисъл за това накъде вървят компютърните игри. Новата "контричка" е може би най-зле изпълнения тактически екшън от години. Като начало, обещаната история е останала забравена и получаваме едни доста странни мисии. Самите такива се развиват по странния сценарий "спаси тъпичките си съотборници и застреляй дори по-тъпичките си врагове". Тъпички в случая е евфемизъм за безпомощни, и ако се излъжете да играете, често ще виждате случаи на жестоко затлачване в зле изрисуваните Half-Life текстури. Да изкараш игра, базирана на енджина на Quake 2 през 2003 е смешно… Но далеч по-трагично е, че се уронва престижа и на CS, и на Ritual.

Орлин Ялнъзов

3.8
от десет

DEAD TO RIGHTS



Формат: PC,PS2,Xb,CG Издател: NAMCO
Произв. : Bitmap Broth. Жанр: Екшън

Момчетата и момичетата от Namco винаги са се славили с усета си да творят без да се интересуват много какво е изготвила конкуренцията. И като по закон, почти винаги са успявали да предложат качествен и най-вече оригинален продукт, който да се шмугне измежду конкурентните такива и закотви на челните места в десетки класации за видео игри. Примери с лопата да ги ринеш - Soul Calibur, Tekken, Ridge Racer, Ace Combat и др. Dead to Rights е брутален клонинг на Max Payne, в което няма нищо лошо, стига да беше изпълнен както трябва. Bullet time-а е по-скоро смехотворен, атмосферата е бездушна до няма и къде, а графиката в някои отношения е по-слаба и от оригиналния Max Payne. Джак няма излъчването на Макс, а хитрите на пръв поглед добавки към начина на игра (вдигане на тежести, dance dance revlution и т.н.) по-скоро предизвикват смехотворен ефект върху играещия. Кучешкият елемент също не е никак оригинална съставка - още Shadow Dancer за Mega Drive предлагаше "куче-пазач", което да спасява играча в определени моменти. Всъщност, основният разграничител, който ни спира от това да провъзгласим DTR за Max Payne 1,5 (при това, след като вече имаме MP2) е наличието на тупалков елемент, който от своя страна е бледо подобие на този, познат ни от приключенията на Ryo в двете досега излезли Shenmue игри. Въпреки всички критики, би изиграл до край DTR по простата причина, че всеки един гореописан аспект от геймплея, макар и пооткраднат от някъде е реализиран на ниво средно, което от своя страна обуславя и поставената от нас средна оценка...

Ивайло Коралски

6.3
от десет

SILENT HILL

|Формат: PSOne |Производител: KCET |Издател: KONAMI |Излязла: 09.2000

Внимание! Строго препоръчително е, преди четенето на следващите редове да сте играли играта, защото те съдържат факти от историята и събитията в нея. В противен случай, рискувате да си развалите удоволствието.

Тихият Хълм. На пръв поглед спокойно място за отдих, но като се замислиш, всъщност е прекалено спокойно. Адски спокойно. В града от години не живее никой. Почти. Далия Гилеспи е името на жената, допринесла най-много за тази атмосфера. В историята на Тихият Хълм тя ще се запомни с пъкления си план, казано най-просто, да дрогира населението и по този начин да го приобщи към вярванията на сектата си. За производството и дистрибуцията на билката "Бялата Клаудия", чиито семена предизвикват халюцинации, й помага Д-р Кауфман, работещ в централната клиника на града. Всеки пациент, който е минал от там, след това вече не живее в реалността. Има свидетели, има и доказателства за това. Лиса Гарланд - сестра, работеща в клиниката, описва подробно в своя дневник всеки един ден докато се грижи за пациентката си Алеса Гилеспи. Да, както се досещате става дума за дъщерята на Далия, зачената и родена с единствената цел, по-късно от нея да се прероди бог.

През цялото си детство, момичето има паранормални способности. Съучениците и са я наричали вещица, затова сектата решава да я изолира от останалия свят, докато порасне. Всъщност Алеса винаги е била усамотена, оставена без възможността да общува. Единствената и приятелка е Клаудия Уолф, с която тя често се събира, за да рисува и играе. На седем годишна възраст, майка й я заключва в къщата и я подпалва с цел да направи жертвоприношение и да призове бог. В следствие на това, Алеса изпада в кома, част от тъмната й душа напуска тялото и се преражда в малко дете, по-късно осиновено от семейство Мейсън и получило името Шерил. И като че ли лошия късмет се намества в семейството още с осиновяването - майката се разболява от тежка и неизличима болест, дълго време лежи на легло, докато накрая умира.

Седем години по-късно, Хари Мейсън и вече порасналата му дъщеричка пътуват по магистрала, минаваща през Сайлънт Хил, когато пътна авария ги изкарва от нея и оставя съвсем сами в града. Аварията обаче не е случайна. Двете части на душата на Алеса правят контакт и седем годишното момиченце се втурва само из мъглите на Сайлънт Хил, за да се събере с другата си половина. Баща й остава със сложната задача да я намери в алтернативната реалност, създадена от Алеса, за да прикрие нея и Шерил. В тази реалност, чудовищата от ранното й детство оживяват и придобиват физическо измерение. Далия Гилеспи от друга страна се възползва от ситуацията, среща се няколко пъти с Хари и му помага в търсенето на дъщеричката му, за да може да събере най-накрая половините и да изпълни окултисткия си план, призовавайки сатанинския бог Самаел в истинския свят.

Само след една игра време, Хари Мейсън разбира жестоката истина, че детето, което е намерил и отгледал като свое собствено е било с предопределена съдба още от раждането си. Отчаян от живота и осъзнавайки, че ще го изгуби и него, както своята жена, той решава да осуети плановете на Далия Гилеспи и поне да предотврати призовяването на бога. Безнадеждно обаче, защото церемонията се състои, Самаел се появява и Хари е принуден да се бие с него. Малко след битката, Алеса "The Mother of God" придобива отново човешки образ, носи малко бебе в ръце, дава го на Хари Мейсън и всички предпоставки, изживеният кошмар да се сбъдне отново след време, са налице.

Още с появата си за PSone през 1999 година, Silent Hill бе известна като смесицата на Konami между Metal Gear Solid и Resident Evil. След време, много журналисти и фенове я приспадаха към Survival Horror жанра, но истината е, че играта не наподобяваше на никоя друга такава. С зашеметяваща триизмерна графика за 33 мегахерцовия процесор на конзолата, иновативни похвати за снимане с камерата (основният конкурент, Resident Evil сериите използваха пререндвани фонове и съответно статични камери), умишлено забавена и специална система за бой и най-вече уникалната атмосфера. Атмосферата бе това в Silent Hill, което насаждаше чувството за страх и погнуса в съзнанието на играча. Моменти на стрес, умишлено скриптирани да те плашат нямаше, дори напротив - спокойствието и тихите, но продължителни и неестествени звуци бавно натоварваха.

Silent Hill, както и нейните две продължения, са извратени игри, но е хубаво всеки, който от време на време или перманентно определя себе си като геймър, да е опитвал от тях, най-малкото за да знае докъде може да се простре нечовешкият невъобразим ужас.

Павел Симеонов

HISTORY...

2000 - Silent Hill (PSone)
2001 - Silent Hill 2 (PS2)
2001 - Play Novel: Silent Hill (GBA US/JPN)
2002 - Silent Hill 2: Restless Dreams (Xbox)
2003 - Silent Hill 2: Restless Dreams (PC)
2003 - Silent Hill 2: Director's Cut (PS2)
2003 - Silent Hill 3 (PS2)
2003 - Silent Hill 3 (PC)

WIPEOUT

|Формат: PSone, PC, Saturn |Производител: Psygnosis |Издател: Psygnosis |Излязла: 09.1995

Футуристичните състезателни заглавия като по закон остават в сянката на своите събратя от рали и симулационната категория. За сметка на това обаче, те винаги са имали своите верни почитатели, които да подържат този под-жанр жив и до днес. До 1995-та, открояващата се звезда бе класиката на Nintendo за SNES, F-Zero, която през същата година беше тотално издухана от "изненадата" на ливърпулско студио, познато през онези години още като Psygnosis. WipeOut бе името на продукта, специално разработен за пресния тогава PSone, което му придаде невъобразимо добра визия за тогавашните стандарти - визия, с която нито едно друго заглавие на 3DO, PSone и Saturn не можеше да се похвали. WipeOut изглеждаше покъртително реално, беше добре текстурирана и се движеше с феноменалните 30 кадъра за секунда - нещо, непостижимо за по-голяма част от заглавията, които видяха бял свят през същата година. Футуристичният дизайн на пистите беше пленителен, а самите те предаваха усещането, че се състезаваш на територията на огромен футуристичен парк. Освен красивото графично излъчване, още нещо отличаваше визията на футуристичния рейсър и това бе нетипичният дизайн на превозните средства, околната среда и оригиналният външен вид на персонажите, удържащи бързите спидери по фамозен начин.

Звуковото оформление на WipeOut (без аналог в друга игра тогава) спомогна още повече творението на Psygnosis да се превърне в абсолютна класика. Кой би си помислил, че през 95-та в една видео игра могат да се съберат банди като Orbital, Chemical Brothers, Prodigy и Future Sound of London. Момчетата от Ливърпул не само са го мислили, но и реализирали! Парчетата бяха така балансирани, че можеха да накарат човек да изключи звуковите ефекти и да се наслаждава на умопомрачителната музикална фиеста, която предлагаха гореспоменатите групи. Стиловете вариращи между drum & base, trance и techno предразполагаха играчът към безотказно завръщане на пистата, дори и на по-трудните нива. Английския коментар беше приятен, а ефектите, макар и не най-зрелищните дори за онези времена, поне не биха увредили слуховият апарат на решилият да възседне един от футуристичните превозвачи играч.

Контролът върху летателните средства бе интуитивен - с пада за управление задаваш посоката, а L2 и R2 спомагат за по-лесното влизане и взимане на острите, не рядко срещани завои в играта. За разлика от F-Zero, в продукта на Psygnosis, дейно участие вземаха и футуристични оръжия - върху повърхността на пистата имаше малки квадратчета, които постоянно променяха своя цвят. Всеки свят представляваше различно средство за забавяне на противника, ускорение или защита на управлявания летателен апарат - това внасяше нелош стратегически елемент, който облагородяваше обилно начина на игра.

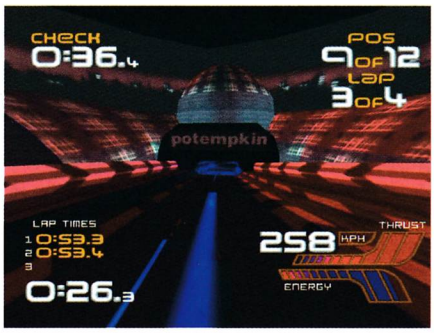
В WipeOut класовете бяха два - един, предназначен за новаците, при който скоростите бяха ниски, а противниците лесни за отстраняване, и втори за тези, на които първият клас им се е осладил в достатъчни количества, че да имат желание да вкусят нещо и от истинската игра: двойно по-голяма скорост, двойно по-коварни противници, двойни повече напрежение, двойно по-голяма трудност, двойно по-голямо удоволствие от победата. Ще си призная, че често съм оставал без нерви, задминат точно преди финалната права или загубил пълен контрол над спидера, посредством безумно високата скорост, забивам нос в бетонната стена, планиращ да атакувам първенеца в моментното състезание. С чиста съвест мога да определя отрочето на англичаните като едно от най-трудните заглавия излизали някога!

WipeOut става толкова популярна марка, че принуждава Psygnosis да издадат играта във вариант за персонален компютър и забележете, за противниковата на PSone конзола по това време, Sega Saturn. В следващите няколко години се появява поредица от продължения, които дори обогатяват оригинала и доизграждат статута на серията до класически такъв. Всеки, който до момента не е дал шанс на някой от старите варианти, може да запълни дупката в своята геймърска торба с WipeOut Fusion за PlayStation 2.

Ивайло Коралски

HISTORY...

1995 - WipeOut (Psone)
1996 - WipeOut (Saturn, PC)
1996 - WipeOut 2097 (PSone)
1997 - WipeOut 2097 (Saturn, PC)
1998 - WipeOut 64 (Nintendo 64)
1999 - WipeOut 3 (PSone)
2002 - WipeOut Fusion (PlayStation 2)



NINJA SCROLL

Тази статия е насочена главно към хората, които не са гледали анимето, но това не пречи на тези, които са, да отделят няколко минутки за да научат повече за режисьора и дори някой детайлни неща относно Ninja Scroll и новите му TV серии.

Действието се развива в областта Мочизуки около село Шимода и пристанище Кашима, където Шогунът на Мрака подготвя конспирация срещу фамилията Токугауа (сегашни управници на Япония), опитвайки се да възстанови реда на Тойотоми (бивши управници на Япония). Подкрепян от 16 лорда, той тайно от правителството експлоатира златна мина, с чиято помощ ще може да се сдобие с модерни оръжия и да управлява Япония. Един от лордовете е Химуро Гемма, откривател на мината и господар на Джубей. Някой от подчинените му започват да имат съмнения за тайния план на Шогуна и се налага да бъдат убити. Един от тях е Джубей, но той успява да се спаси и отмъщава за приятелите си, като убива лорда. Години по-късно Осемте Дявола на Кимон се включват в заговора, водени от възкръсналия Гемма, като поемат задачата да извозят златото от мината. За да не бъдат обезпокоявани, те отравят водата в селцето Шимода и предизвикват паника сред жителите на областта с избухналата фалшива епидемия. Плановете им биват объркани след като Джубей, Кагеро и дъртия Дакуан се намесват. Дали обаче златото ще пристигне при шогуна? Ще оцелеят ли нашите герои? Вероятно шогуна има друг таен план... разберете сами!

Анимето Ninja Scroll е създадено и режисирано от Йошиаки Кауаджири. Той прави първата си манга още в гимназията, но както самият казва в интервю за IntoTheMatrix.com, "Никога не съм имал за цел да продавам. Това ми беше просто хоби". В същото интервю той споделя, че тогава е имал голямо желание да бъде аниматор, но възможностите за тази професия били доста ограничени. С голяма упоритост успява да си извоюва участие като такъв през 1970г. в "Kureopatora", режисирано от Осаму Тезука и известно в Америка като "Клеопатра: Кралицата на секса". "Бягащият човек" (Meikyu monogatari) е първото аниме, на което той е автор, сценарист и режисьор едновременно, а по-късно режисира Wicked City (1989), Ninja Scroll (1993), Vampire Hunter D: Bloodlust (2000), X TV Series (2001), Animatrix: Program (2003). В някой от тях той е и сценарист, като можем да включим историята на Animatrix: World Record и Program (2003) към заслугите му. Художественият ръководител на анимето е Хиромаса Огура, участвал като такъв в Jin-Roh, Ghost in the Shell, Patlabor, Patlabor 2, Wings of Honneamise и който определено си го бива в рисуването - това е безспорно.

Йошиаки сам измисля образите на героите си в анимето, а те са повече от 11 и всеки от тях има различни, уникални, умения, но за жалост без информация за миналото им. Главният герой Джубей Кибагами е класически герой, за който също не се знае много, освен че е убил господаря си и сега скита като нинджа-наемник. Това вероятно е така, защото името Джубей обикновено се свързва с безбройните легенди за Ягю Джубей (същият този от Samurai Shodown). Пише се с 3 йероглифа: за звяр, войник и защита. Умението му е доста странно. Изкарва светкавично меча си и изпраща разсичаща вълна към противника (нещо като Ukyo (BUST) в Samurai Shodown 4). Казва се иайдо - изкуството да изтеглиш меча от неговата ножница, да убиеш противника с един удар, да избършеш кръвта от острието и да прибереш меча. Ако искате, можете да "хвърлите едно око" на www.iaido.org за повече интересна информация относно това бойно изкуство. Той съвсем случайно се замесва с Осемте Дявола и Дакуан умело използва това, за да го подчини на волята си.

По време на приключението си, Джубей спасява сексапилната Кагеро, която е нинджа от малкото селце Кога. Нейната специална техника е тялото й, което е пропито с отрова и всеки дръзнещ да я целуне или да прави любов с нея, умира съвсем скоро. Тя доброволно се включва към групата от нинджи, изпратена от Лорд Сакаки Хийобу да разбере повече за странната епидемията в Шимода, но замесването им в аферата се оказва фатално за целия клан. Шпионинът Дакуан успява да я привлече на своя страна, като й обещава ценна информация за мисията й, и така тя продължава с него, без да подозира целите му...

Вече спечелил двамата гореспоменати герои, дребничкият дядка си осигурява почти сигурно изпълнение на мисията, възложена му от фамилията

Токугауа, а именно да намери доказателства за заговора на Шогуна. Дакуан е може би най-опасния в тяхната група - отлично умее да манипулира хората и винаги постига целите си, независимо от цената. Вярно, не умее да се бие, но използва техники за да избегне опасността. Все пак той е правителствен шпионин и не му се налага да влиза с гръм и трясък и да коли наред. Интересното е, че има удивителна външна прилика с Nicotine Caffeine от Samurai Shodown 2, но вероятно този в играта е копие…

Замесени в играта, групата трябва да се изправи лице в лице с Осемте дявола на Кимон, които са една наистина страховита, но странна пасмина. Тессай е първият демон, който е огромен човек с каменна кожа и двоен меч, кълцащ всичко, към което бъде хвърлен. Пораженията не могат да бъдат описани с думи, понеже колкото пъти ги гледам, оставам безмълвен. Жената-змия Бенисато може да призовава маса отровни змии, които излизат отвсякъде, включително и от "онова й място". Има интересно умение да се измъква от кожата си, също като влечугите, но за голямо съжаление, след вторият й провал да убие Джубей, е елиминирана от Юримару. Умението му са тънки метални нишки, придружени със смъртоносен заряд електричество, които могат да се увиват навсякъде. Най-грозния герой в анимето е Мушизо, вероятно защото тялото му представлява един огромен кошер с оси и може да изстрелва дълги игли през устата си. Пети по ред е слепият самурай Уцуцу Муджуро, чиито умения с меча със сигурност могат да конкурират тези на Джубей, но в схватката слепотата му се оказва фатална. Като най-разнообразен герой е Шиджима, който може да влиза в сенките и да се придвижва в тях, изчаквайки удобна позиция да порази опонента си. Използва специална ръкавица на ръката си с големи метални нокти, която се изстрелва светкавично напред. Kage Bushin no Jutsu (Shadow Replication Technique) е интересна техника, която Шиджима владее и се използва в много анимета и игри като запазена марка на нинджите (Hanzo от Samurai Shodown, Naruto). Закуро почти не взема участие в битките, но е доста подла жена, която може да взривява и управлява мъртви тела. Единадесетият и последен герой е водачът на демоните - Гемма. Той може да се превръща на други хора, както и да възстановява части от тялото си (теоретично безсмъртен). Бил е господар на Джубей и те двамата не хранят топли чувства един към друг.

Сами разбирате, че Ninja Scroll е върхово постижение в Японската анимация. То е съчетание на приключения, самурайски екшън и свръхестествената фантазия на Йошиаки. Това определено е анимация за по-големи хора, изпълнена с фонтани от кръв, разголена плът и много неприличен език. В анимето е пресъздадена една цяла епоха, с характерната архитектура и бит, поддържана с традиционна Японска музика. Не познавам човек, които го е гледал, да е казал лоша дума, така че ако искате да видите нещо различно и оригинално, то сте попаднали на каквото трябва.

След дългото чакане от страна на феновете на анимето, Ninja Scroll TV Series излезе на 14 Април тази година с японско заглавие Jubei Ninpucho: Ryuhogyoku-Hen. Сериалът е от 13 серии, като единствено Джубей и Дакуан участват от старото аниме. Режисьорът е Tatsuo Sato и няма много голям опит, освен със няколко TV сериала, а сценарият се пише от Yoshiaki Kawajiri и Toshiki Inoue (сценарист в Dragon Ball Movie и Ranma 1/2 season2). Музиката е на Kitaro и е адски яка! Звуковият директор е Yasunori Honda, участвал като такъв в страшно много анимета, включително и в първия Ninja Scroll. Действието се развива 14 години след победата над Гемма и Shogun of the Dark. Джубей все още е най-добрият с меча. По пътя си той се среща с жрица на име Шигуре, която не е излизала никога от селото си, но скоро група демони го разрушават и тя остава беззащитна... Дядката Дакуан отново има нужда от помощта на Джубей за да опази жрицата жива, а Кагеро сега е заместена от начинаещият крадец Цубуте. Да не забравя да спомена, че видях из нет-а нещо за Ninja Scroll 2, но не е нещо официално, като предполагам, че в следващите броеве ще има специална статия за сериите.

Иван Попжелев

AKIRA

AKIRA. Какво е AKIRA? Не питайте мен. Попитайте себе си, след като изгледате великолепното аниме на Кацухиро Отомо.

За авторът на поредицата от 6 книги и режисьорът на аниме-филма AKIRA, Кацухиро Отомо, няма да пиша. Причината е, че каквото и да напиша за него, или ще го знаете, или няма да ви изненада. Той е един велик гений, който заслужава нашето признание и с гордост можем да го подредим при другите доказали себе си режисьори на велики анимета като Хаяо Миязаки (Princess Mononoke, Spirited Away, Nausicaa of the Valley of Wind), Мамору Оший (Patlabor, Ghost in the Shell, Blood The Last Vampire) и Йошиаки Кауаджири (Ninja Scroll, Animatrix: Program, X Series, Wicked City). Не изброявам напразно тези големи имена, а защото те заслужават да бъдат споменавани и запомняни заради неповторимите дела, които са извършили. За мен е чест да пиша за автор от тези редици.

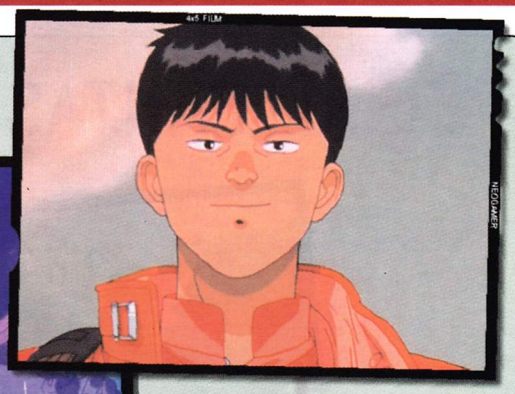
Ако се опитам да илюстрирам AKIRA от поглед на човек, който не го е гледал, бих бил доста любопитен да разбера, с какво толкова се различава AKIRA от другите анимета и защо някой хора го смятат за безсмъртно. Всъщност, на мен ми е трудно да се представя като такъв, поради причината, че това е първото аниме, което съм гледал. По-скоро смея да го характеризирам като човек, който го е гледал доста пъти. И въпреки това, смятам че не съм го разбрал напълно, защото колкото и пъти да го гледам, пак откривам по нещо. Нещо ново, което е винаги различно. Но дали някога ще почувствам AKIRA в себе си? Почувствайте го вие!

Веднъж чух някой да казва "AKIRA беше, е и ще бъде.", не знам как да тълкувам тези думи. Може би като нещо вечно, необратимо и реално, нещо като вселената? Не проумели личности и обърквaща атмосфера между света на свръхестественото и на обикновеното, познато за човека, който виждаме всеки ден на улицата. Великата японската анимация, за която си струва да живееш, поддържайки великите идеи и богати на въображение хора, които преживяват всеки свой ден, в който се опитваме да живеем нормално, да се затворим в себе си и да не позволим на злото им подсъзнание да проникне в нашите мозъци. Потънали в последният етап от мисленето на нормален човек, граничещо с хипер-магма-тетра-нормалното въображение и полет на съзнанието към вечното небе. Възпрепятстван единствено от ограничителното вже на нашето претрупано общество и спрян от старите принципи на възпитанието ни от най-ранни години. Това е съзнанието, което в очите на якото аниме обладава нашите сънища и представи за реално. AKIRA винаги е бил и ще бъде един първоучител, който показва за поколения напред начина, по който трябва да се мисли за бъдещето. Всеобхватният смисъл на човешкият живот и про-бъдещето е свързано неразделно с идеите, които подкрепя AKIRA. Ценността на живота. Смисълът на живота. Идеята за живота. Този, който ни заобикаля и претъпква, и възхвалява, и издига нас, всеки един ден от времето в което съществуваме. Няма и нищо, просто е един и същ път. Един и същ край.

Всичко започва в Токио на 16.07.1988 година - Третата световна война. Но действието на анимето се развива в 2019 година, 31 години след Войната. Светът на Нео Токио е друг. Целият град е потопен в протестни шествия на безработни японци и студенти, които настояват за по-ниски данъци от наложените от бившият Министър-председател. Новото правителство е въвело военно положение в градът, който граничи на пълен хаос. Атмосферата е подтискаща и твърда - малко приличаща на а-кибер-пънк, тя въвежда зрителя още от самото начало, като му представя една типична сцена от живота в града. Смъртта е често срещано явление, на която не се обръща особено внимание, освен ако на земята не се гърчи някой твой познат или роднина.

Монотонни стъпки се приближиха към брямчащата, премигаща реклама светлина. Няколко жеста бяха достатъчни за небрежно загасяне на цигарата с крак, след което дънките и коженото яке се размърдаха на долу по стълбите към входа на бара. Типичен пънкар отваря врата, влиза спокойно, като отдъхва след нейното прилепяне за стената. "Какво да бъде?" се чу от мургав, млад мъж стоящ зад бара. "Три фъстъка.", отговори току що влязлото тяло. Без да прави особено впечатление на околните, барманът остави малко пакетче на плота пред него...

На фона на тази обстановка стои и Канеда - главатар на банда мотористи. По това време в Токио, единствените неща, които вълнуват мъжката младеж, са личните превозни средства (моторите) и естествено момичетата. А също така и малките проблеми, които възникват с другите моторни банди -



хващаме се и за най-малката обида, отиваме да разчистим сметки.

Героите в анимето са много. Основните са няколко, но без останалите картинката нямаше да бъде същата.

Канеда е главатарят на бандата мотористи, от която започва историята. Силният му характер се показва по всяко време. Като изключим, че той е с най-добрия мотор, неговите качества са на човек, който не се отказва от решенията си, който е упорит и донякъде нагъл с желанията си. Той е много силна личност, което му помага да стигне до истината и да избере най-вярното решение.

Тетсуо Шима е израснал заедно с Канеда в сиропиталище. Винаги грижещ се за него като за по-малък "брат", Канеда постоянно го спасява от необмислените ситуации. Поради това, той се чувства зависим от него и постоянно му се ядосва, че му нарежда какво да прави. Завижда му за всичко, като се започне от мотора, до неговото отношение към по-слабите, какъвто е и самият Тетсуо. Той знае, че го смятат за по-слаб и непрекъснато се опитва да се докаже пред останалите. Не обмисля действията до край и взима прибързани решения, които могат да му костват доста. Като пасивен герой, който изпълнява само нарежданията на Канеда, той е борбена личност, често избухва на моменти и трудно сам преценява ситуацията.

Каори е приятелката на Тетсуо. Тя е момиче, което се чувства слабо само и винаги търси подкрепата на човека, на който е отдала цялото си доверие. Тя обича Тетсуо и иска той също да я обича. Момиче, което е с мекушав характер и което се страхува от неизвестното бъдеще.

Ямагата. Той е един от членовете в бандата на Канеда. Може би най-достойният му заместник, като винаги се грижи за отношенията в нея. Силното му желание да поддържа звеното и непоколебимият му суров характер да взима решения и да помага на всеки един от членовете в бандата, която е като негово семейство, е единственото, което го интересува. Нищо не може да го уплаши, но и да съществува нещо такова, Ямагата не се е срещал с него. Но дори и да го направи, сигурен съм, че няма да наведе глава и ще псува го до последно.

Кай е също от бандата. Той според мен е единственият, за който бандата е нещо повече от негово семейство. Не иска да познава и не да вярва на други, освен на другарите си, за които би направил всичко. Може би като вълк, той би направил и всичко, дори и безсмисленото в края, за да измие своята съвест от бездействието си, от което се измъчва. Има голяма сила, но му е трудно да я покаже.

Трябва да се обърне внимание на невероятната музика, която остава вечна за мен със своята гениална композиция и връзката, която образува с анимето. Обладаващите и неповторими чувства на звуци, изтласквайки се от ритъма на сърцето ти и връщайки в съзнанието за осмисляне и наслаждаване, те карат да трептиш докато гледаш картината изписана от Шоджи Ямаширо. Музика, която заслужава да бъде чута.

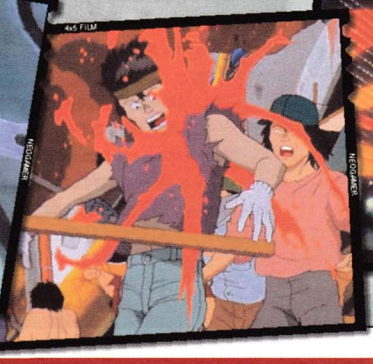
Дълбочината на историята произлиза от това, че японското правителство финансира 30 годишен проект на военните, с който те се опитват да постигнат нов етап в еволюцията на човека. Експериментите с малки деца, които усъвършенстват свръх-естествени способности, водят науката до нови етапи на разграничаването на човека и вселената. Съществува и бунтовническа група, която знае за експериментите и се опитват да разберат какво точно правят те с хората. Тя си поставя за цел да разбере с какви луди учени и защо от 30 години се правят експерименти с хора, а досега няма никакви резултати.

Поглеждайки нагоре.

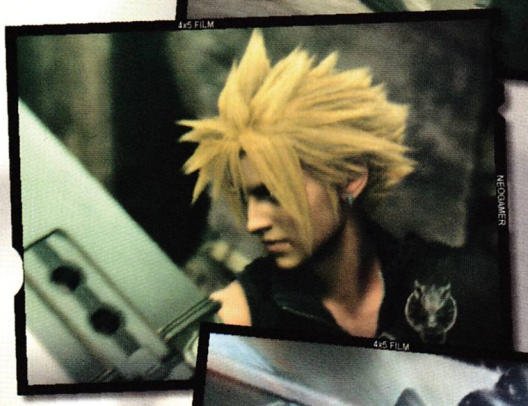
След като изгледах AKIRA погледнах нагоре към небето, за да видя света такъв какъвто е сега. За да съм сигурен, че няма да се промени в един единствен момент, в който най-малко го очакваме. Забързаното изменение ни кара да се приспособяваме по-бързо и по-бързо от преди. Спри се за момент, огледай се и се наслади на това, в което вярваш. Малката светлина в края на краищата, на която се крепи всичко. Когато се казва за някой филм, че той остава послание, всъщност той не го прави. Ние самите си измисляме послание, което ни удовлетворява. Смятаме филмът за гениален. Един различен край, който ние избираме. Един край или начало за Канеда.

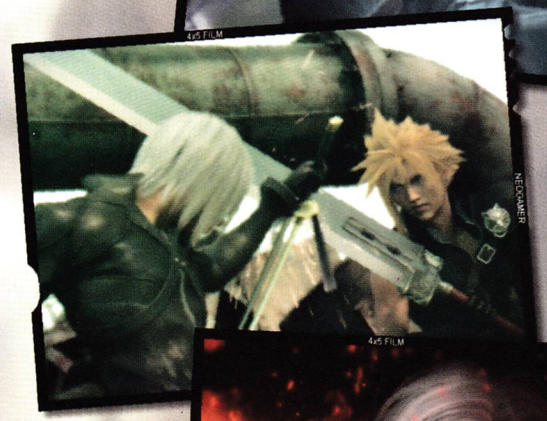
Какво послание оставя AKIRA ли? Няма да ви кажа. Нека сами разберете истината за него, така е много по-интересно. "Силата на AKIRA съществува във всеки човек.". Аз чувствам AKIRA! Вие?

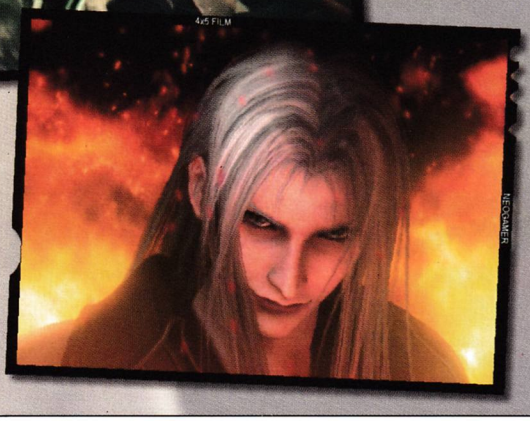
Никола Кайряков



FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN







Когато споменем фразата "ролева игра" в едно изречение с "конзола", като неписана логическа връзка се появява и третият елемент от мозайката, наречен SquareSoft. Малко са феновете, които не познават софтуерния гигант , а още по-малко са онези, които не са чували за поредицата Final Fantasy. Епопеята датира от края на осемдесетте - на бял свят се появява първата игра от поредицата, която и до днес се развива все по-мащабно, и увличайки все повече и повече хора. За игрите е написано и изговорено много, и всяка част си има своите почитатели, но никоя друга не е въздействала по начина, по който това прави Final Fantasy VII.

След премиерата си за Playstation, тя предизвика невероятен фурор сред геймърите не само с красивата за онова време графика, но най-вече със заплетения и нетрадиционен сюжет. Дори сега много хора се сещат с носталгия за нея и отново и отново я преиграват. И ето че на бял свят се появява Final Fantasy VII: Advent Children. Що за чудо е това? Да, познахте - това е продължението на FFVII, така дълго чакано и жадувано. Малката подробност е, че този път, вместо с джойстик в ръка и пот на чело да призовавате поредният Bahamut, ще трябва просто да се запасите със солидно количество ядки, пуканки и всякакви подобни залъгалки, да се отпуснете в креслата си и просто да... гледате. Защото Final Fantasy VII: Advent Children не е нищо друго, а именно CG Movie или казано по-човешки - компютърно генериран филм. За някой това е голямо разочарование (за мен също, признавам си), но не бързайте - нищо още не се знае със сигурност.

Проектът Advent Children стартира като визуална разработка на Visual Works ("Визуални Разработки" в превод), подразделение на Square отговарящо за CG анимациите в игрите. "Големите шефове" на Square-Enix (наскоро двата софтуерни гиганта се сляха за добро или за зло) харесват идеята и започват да мислят върху бъдещето на Advent Children. Идеята да се направи игра е отхвърлена и от Square решават да се придържат към варианта за пълнометражен филм...

Както винаги поради маркетингови и други подобни ходове от страна на "Големите шефове", проектът тъне в секретност и около него са разкрити съвсем малко неща (причината може и да е в това, че засега според момчетата от Visual Works, от Advent Children са готови едва 10 %). Наскоро на сайта се появи и трейлър - около 2 минути дълъг, който съвсем леко загатваше за какво си говорим и какво точно ще представлява като визуално изпълнение това продължение.

Действието в Advent Children се развива две години след края на оригиналната игра и познайте кои са главните действащи лица! Cloud, нашият стар познайник отново е на предната линия, но този път като... враг! Някъде по средата на малкият откъс се вижда Sephiroth и слуховете за неговото съживяване веднага плъзват наоколо. Присъстват и два други персонажа - единият в лицето на светлокос младеж, когото виждаме да води непрестанни битки с Cloud, веднага ми мина през ума версията за ученик на Sephiroth, а защо не и негов син(?!), макар че тук трябва да има прийоми от непорочното зачатие на Дева Мария - някак си не мога да си представя Sephiroth като татко, а и предполагам, че истината в крайна сметка, ще се окаже съвсем различна. Другият - мистериозна личност, седяща в инвалиден стол и покрита от главата до петите.

Сега нещо и за самата визия - предполагам повечето от вас са гледали The Spirits Within - е, графичното изпълнение се доближава доста до това което видяхте там, макар и не с такава детайлност. Битките обещават да бъдат битки с главно "Б", а малкото, което е загатнато от историята (малко е силно казано, правилната дума тук е "нищо"), навява мисли за филмови класики като Боен клуб и Ванила Скай, и най вече за Final Fantasy VII, защото все пак това си е точно нейно продължение и обратите и заплетените ситуации не са нещо изненадващо.

На въпроса дали в бъдеще е възможно появяването и на игра е отговорено уклончиво, така че надеждата си остава. В крайна сметка легендата е събудена и скоро ще се развилнее с пълната си сила. Лично аз очаквам този филм с огромно нетърпение, като отдавна посветен във FF манията. Форматът е DVD, времетраенето - 60 минути, а датата - лятото на 2004. Дотогава - гризете нокти в очакване и преигравайте FFVII, за да са пресни спомените ви!

Мариян Славов

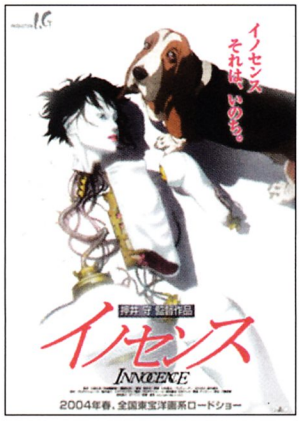
Най-накрая станаха известни имената на актьорите, които може би ще изпълняват ролите в игралния филм за Dragon Ball Z. Слуховете за Джет Ли и Джеки Чан не се сбъднаха. Ето кратък списък на избраните:

Гоку - Хю Джакмън (Wolverine от X-Men) | Радиц - Джейсън Бейтмън (The Sweetest Thing) | Тиен - Орландо Блум (Леголас от LOTR)

Вегета - Рей Парк (Darth Maul от Episode I) | Наппа - Бил Голдбърг (Universal Soldier 2) | Булма - Джесика Алба (Max от Dark Angel)

Puar, Oolong, King Kai - тези герои ще бъдат изцяло CG
Това не са окончателни данни, което означава, че е твърде възможно да има промени в бъдеще. Режисьор на продукцията ще бъде Роналд Емерих (Independence Day, Stargate, The Patriot, Universal Soldier, и Godzilla)

Tokyopop Inc. постигна споразумение с Value Soft (подразделение на THQ) за лицензи на популярната аниме поредица Initial D, с който вторите трябва да направят PC игра, гласена да излезе през следващата година. "Ние сме истински развълнувани около очарователния интерактивен привкус, който ще придаде играта на Value Soft на аниме сериала ни" - казва Стюърт Левай, основател и президент на Tokyopop. "Създавайки PC ориентирана игра, ние доближаваме още повече феновете на Initial D до високо скоростните изживявания, като им позволяваме сами да покарат и усетят виртуално завоите на Mount Akina."

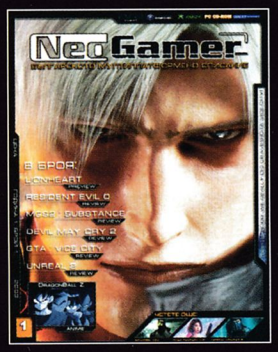


Production I.G в момента работят усилено по Ghost in the Shell 2: Innocence. На официалният им сайт http://www.production-ig.co.jp/anime/innocence/image01.html може да се видят последните работни скрийншотове и друга полезна информация за новия филм. Очаква се да излезе някъде към пролетта на 2004. Режисьор отново е Мамору Оши, а музиката е на Кенджи Кауай. И докато съм на тема Ghost in the Shell трябва да спомена, че втория саундтрак на GITS: Stand Alone Complex ще бъде пуснат за продажба в Япония на 22 октомври 2003 година. Дано само да е толкова добър колкото първия, особено с песни като Inner Universe.

Продъл-жението на 13 серийната OVA - Saint Seiya Hades ще бъде Saint Seiya Tenkai-hen - пети поред филм. Очаква се да бъде пуснат в Япония през февруари 2004.

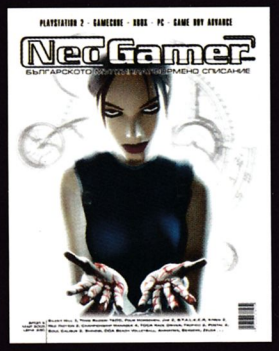
Готов е официалният английски сайт на Final Fantasy: Unlimited. Посетете го на http://www.ffudvd.com/, а японският е http://www.ff-u.com/. Режисьор е Махиро Маеда (Blue Submarine #6, Анматрицата: Втори Ренесанс), а дизайна на героите е на Казуто Наказава (El Hazard, Fatal Fury, Black Heaven).

Мицухиса Ишикава, президента на Production I.G., спечели наградата за Предприемач на годината за Япония. По този начин той се нарежда до други предишни нейни носители като Майкъл Дел от Dell Computers и Скот Макнийли - един от основателите на Sun Microsystems. Този факт отразява колко значима за японската икономика е аниме индустрията.



Брой 1, Април 2003
2.55 лв. (2.90 стара цена)

Превю: Lionheart, Virtua Fighter 4: Evolution, Worms 3, Final Fantasy X-2, BloodRayne
Специално: Японските конзолни RPG игри
Тест зона: Command & Conquer: Generals, Splinter Cell, Impossible Creatures, Unreal II: The Awakening, Rayman 3, Freelancer, GTA: Vice City, Tenchu 3, TimeSplitters 2, The Mark of Kri, Devil May Cry 2, Marvel vs. Capcom 2, Guilty Gear X2, Ratchet & Clank, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Shenmue II, Panzer Dragoon Orta, Metal Gear Solid 2: Substance, Metroid Prime, Resident Evil 0, Castlevania: Circle of the Moon, Castlevania: Harmony of Dissonance
Anime & Manga: DragonBall Z, Blame
Guide: Impossible Creatures
All Stars: Panzer Dragoon



Брой 2, Май 2003
2.55 лв. (3.50 стара цена)

Превю: Silent Hill 3, Tomb Raider: TAoD, Jak II, Resident Evil Outbreak, STALKER и др.
Специално: Колко важни са кадрите за секунда при конзолните игри, Правилната конзола, The Fighting Hall of Fame, Segata Sanshiro
Тест зона: Red Faction 2, Championship Manager 4, Metal Gear Solid 2: Substance, TOCA: Race Driver, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Tropico 2, Enclave, IL-2 Sturmovik, Dark Cloud 2, Soul Calibur 2, NBA 2K3, Winning Eleven 6: FE, Shinobi, Dead or Alive: XBV, ToeJam & Earl III, Sonic Mega Collection и др.
Anime & Manga: The Animatrix, Berserk
Guide: Metal Gear Solid 2: Substance
All Stars: The Legend of Zelda & The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Брой 3, Юли 2003 + CD
2.55 лв. (4.40 стара цена)

Превю: 53 статии, сред които Doom 3, Half-Life 2, Thief III, MGS3, Rise to Honor, Legacy of Kain: Defiance, SSX3, Syphon Filter: The Omega Strain, Onimusha 3, Halo 2, Fable, Resident Evil 4, Killer 7, MGS: The Twin Snakes и др.
Тест зона: International Superstar Soccer 3, Enter the Matrix, Rise of Nations, Medieval Total War, Will Rock, The Hulk, Final Fantasy Origins, Primal, Silent Hill 3, Midnight Club II, Return to Castle Wolfenstein: Tides of War, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Ikaruga, Street Fighter Alpha 3, Splinter Cell Anime & Manga: Hoshi no Koe, The Animatrix (част 2)
Guide: Grand Theft Auto: Vice City
All Stars: Doom - The Ultimate Game

Брой 4, Септември 2003 + CD
3.40 лв. (4.40 стара цена)

Превю: True Crime, Max Payne 2, Syberia II, SW: Rogue Squadron III, Driver 3 и др.
Специално: EyeToy, EyeToy Play, Ninja Games, История на Конзолите, Интервю с вампир, Това е BioWare
Тест Зона: PlanetSide, Pirates of the Carribbean, Lock On, Tomb Raider: The Angel of Darkness, WarCraft III: The Frozen Throne, State of Emergency, Neighbours from Hell, Resident Evil: Dead Aim, NBA Street Vol 2, Dynasty Warriors 4, Suikoden III, Virtua Fighter 4: Evolution, Brute Force, Star Wars: Knights of The Old Republic, Midtown Madness 3, Phantasy Star Online Episode I&II, Golden Sun
Anime & Manga: News, Hellsing, Patlabor
Guide: Tenchu 3
All Stars: Rez, Chrono Series

Брой 5, Октомври 2003 + CD
3.40 лв. (4.40 стара цена)

Превю: Legacy of Kain: Defiance, Joint Operations, Broken Sword 3, DragonBall Z: Budokai 2, Manhunt, Double Dragon Advance
Специално: Ultima Online, Nokia N-Gage, От първо лице, История на конзолите (част 2), Чувате ли игрите
Тест Зона: Prince of Persia: The Sands of Time, Halo PC, Republic: The Revolution, Hot Rod, In Memoriam, Homeworld 2, Beyond Good & Evil, Disgaea, Winning Eleven 7, Metal Slug 3, Xenosaga, ZOE2, Chaos Legion, Colin McRae Rally 04, Otogi, Sonic Adventure DX, P.N.03, Wario World, Advance Wars 2, Final Fantasy Tactics Advance и др.
Anime & Manga: News, Memories, Spirited Away, Blade of the Immortal
All Stars: Rocket Knight Adventures

Вече може да си поръчате някои от старите броеве на NeoGamer като се обадите на телефон 052/607974 (тонално 2), изпратите писмо до neogamer@gamersbg.com или подадете заявка в интернет магазин www.bgStore.com

Освен поотделно, можете да закупите петте броя в пакет само за 11.50 лв, като си спестите цели 8.10 лв. Пощенските разходи, независимо дали колета е изпратен с Български Пощи или CityExpress, са за сметка на получателя.

Вашият
морски приятел!
BRAVO
RADIO
www.radiobravo.com
MARIO DESIGN

UFO:AFTERMATH

RETICULAN HEAD.SAMPLE NO.35*56.COLLECTED AT ARE 569.56..DATE:03.04.09